

Uvencio Blanco

Fundamentos del ajedrez

Ministerio
del Poder Popular
para la **Educación**


Gobierno Bolivariano de Venezuela
Ministerio del Poder Popular para la Educación
Fondo Editorial IPASME

1817 · 2017
ZAMORA
UNIÓN CÍVICO MILITAR

Uvencio Blanco

Fundamentos del ajedrez

Fundamentos del ajedrez
© Uvencio Blanco

Segunda edición
© Fondo Editorial Ipasme
Caracas, 2018

Primera edición
© Fondo Editorial Ipasme
Caracas, 2013

Depósito Legal: lf65120138001985
ISBN: lf65120138001985

Edición: Luis Durán
Diagramación: Mariano Rosas
Diseño de portada: Yaraiví Alcedo

Fondo Editorial Ipasme:
Locales Ipasme, final calle Chile con Av. Presidente Medina
Urbanización Las Acacias. Municipio Bolivariano Libertador, Caracas
Distrito Capital, República Bolivariana de Venezuela
Apartado Postal: 1040
Teléfonos: +58 (212) 634 54 45 / 634 54 53 / 634 54 56

Dedicatoria

A todos aquellos difusores
de la causa del ajedrez
convencidos de su impacto transformador
en jóvenes, hombres y mujeres
que habitan en barrios, zonas rurales e indígenas
de nuestros pueblos.

El Autor

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

Uno de los más geniales ajedrecistas de la historia, Gary Kaspárov, sostiene que “el ajedrez es un juego absolutamente lógico, que tiene sus propias leyes generales que se pueden comprender, intuitivamente o trabajando muy duro”. Esta opinión del XIII Campeón del Mundo de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), coincide con la de la mayoría de los pedagogos de este noble juego: si no hay un trabajo duro sobre los aspectos básicos del ajedrez, no se puede progresar en él.

Adicionalmente, estimamos que para que nuestros jóvenes alcancen amplia comprensión de los postulados generales del ajedrez, debemos facilitarles una metodología tal, que sus esfuerzos y tiempo dedicados a su estudio, no sean en vano. De hecho, en organizaciones como la Comisión de Ajedrez Escolar FIDE, hemos insistido en que el estudio y práctica del ajedrez debe ser realizado de forma sistemática y en el marco de una metodología y contenidos teórico-prácticos pertinentes que le permitan alcanzar tal comprensión.

Es por ello que teniendo en cuenta esta consideración, nos complace presentar la obra “Fundamentos de Ajedrez”. En este texto, inspirado en obras anteriores del autor como “Sistema instruccional de ajedrez”, “José Raúl ajedrecista”, “Ajedrez básico” y el “Castillo del Príncipe”, proporcionamos las nociones, conceptos e ideas básicas del ajedrez; desde su probable origen hasta los sistemas de apertura más utilizados en la práctica magistral actual. Para ello lo hemos dividido en ocho unidades a saber: I. Rudimentos del ajedrez; II. Dinámica de las figuras de ajedrez; III. El

final de partida; IV. El jaque mate: V. El medio juego; VI. El ataque; VII. La defensa y el contrataque; VIII. La apertura en ajedrez y, los Anexos.

En “Fundamentos de Ajedrez” los contenidos son presentados mediante una Tabla de Contenidos que sirve de guía tanto al docente facilitador como al aprendiz de ajedrecista. En la misma se pueden observar los siguientes apartados: Unidad, Meta, Capítulo, Contenido o Conocimiento propiamente dicho, Metodología sugerida para el Docente, Metodología sugerida para el Alumno, Estrategia de Evaluación sugerida y palabras clave. Seguidamente cada capítulo es desarrollado mediante una serie de preguntas con sus respectivas respuestas; un espacio informativo referido a ¿Sabías que… y una autoevaluación con al menos 25 preguntas cada una.

Vale destacar que en “Fundamentos de Ajedrez” el conocimiento ha sido presentado de una manera sencilla y amena, yendo de lo más sencillo a lo más complejo y evitando dejar lagunas o vacíos importantes. Además, a lo largo del texto se incluyen más de 100 diagramas, 400 partidas escogidas, 70 definiciones y ejercicios para aplicar lo aprendido.

Aspiramos que “Fundamentos de Ajedrez” sirva como herramienta de trabajo en la enseñanza de estos contenidos ajedrecísticos a cualquier grupo etario; tanto en ambientes escolarizados como no escolarizados; en particular, en bibliotecas públicas, barrios, plazas y paseos públicos, comunidades rurales o indígenas, hospitalarias, penitenciarías, etc.).

El Autor

UNIDAD I

Rudimentos del ajedrez

Capítulos



Anand Viswanathan (India)

Tabla de Contenido I

Unidad

I: Rudimentos del ajedrez.

Meta

Reconocer las características de cada uno de los componentes materiales del juego de ajedrez según lo establecido en las Leyes del Ajedrez FIDE.

Capítulo

I. El ajedrez. Generalidades.
II. El tablero de ajedrez.
III. Las figuras del ajedrez.
IV. El sistema algebraico de notación.

Contenido

-El tablero de ajedrez.

-Las figuras de ajedrez: piezas y peones.

-El sistema algebraico de anotación.

Metodología sugerida para el alumno

Para el desarrollo de esta Unidad, el alumno:

-Buscará información bibliográfica relativa a las características propias de cada uno de los componentes físicos del juego de ajedrez: el tablero, las piezas y los peones.

-Elaborará definiciones de: tablero, columnas, filas, diagonales, piezas, etc.

-Identificará en un tablero el nombre o ubicación de todas sus casillas en función de la columna y fila sobre las cuales se encuentran.

-Identificará todas las diagonales del tablero.

Estrategia de evaluación sugerida

El docente considerará logrado el objetivo, cuando los alumnos:

-Identifiquen todos los elementos que componen un tablero de ajedrez: columnas, filas, diagonales, casillas, centros y flancos.

-Coloquen el tablero y las figuras en posición legal para el juego,

según lo establecido en el Reglamento FIDE.

-Reconozcan la importancia del sistema algebraico de anotación. Elaboren un listado con los signos y símbolos más utilizados en el ajedrez.

Metodología sugerida para el docente

Para el desarrollo de esta Unidad, el docente:

-Facilitará a los alumnos la información bibliográfica referida a las características generales de los componentes físicos del juego de ajedrez: el tablero y las figuras.

-Informará que la casilla es la unidad básica del tablero y que conforma las columnas, filas y diagonales.

-Mostrará la posición correcta del tablero y las figuras para el inicio del juego, según el Reglamento Oficial FIDE.

-Reconocerá el tablero como un sistema de coordenadas donde la ubicación de una casilla está dada por la coincidencia de las líneas del par columna / fila.

-Suministrará información sobre las nociones básicas del sistema algebraico y los signos y símbolos más utilizados.



Palabras clave

Tablero, pieza, peón, rey, dama, torre, alfil, caballo, columnas, filas, diagonales.

Capítulo I

El ajedrez. Generalidades

1. ¿Qué es el ajedrez?

El ajedrez es un juego de mesa y se practica entre dos personas llamadas ajedrecistas. Cada uno de ellos conduce un equipo de 16 figuras (piezas y peones) llamadas blancas y negras, que son desplazadas sobre un tablero cuadriculado de 64 casillas; la mitad blancas y la otra mitad negras.

2. ¿Cómo se juega?

Para jugar, los bandos blanco y negro toman sus turnos para mover, pudiendo hacer una jugada cada vez. En cada movimiento solo podrán colocar una pieza o peón en el centro de una casilla. Al comienzo del juego, las blancas hacen la primera jugada que es contestada por las negras. Luego, las blancas vuelven a jugar y las negras a responder tal jugada y, así sucesivamente.

3. ¿En este juego, quién gana?

En el ajedrez gana aquel que dé jaque mate o haga abandonar al rey contrario. En caso de que sea imposible que la partida se decida a favor de uno de los jugadores, entonces se dice que la misma fue tablas.

4. ¿Cuándo se inventó este juego?

La mayoría de los investigadores considera que el ajedrez fue inventado en Egipto hace unos 2.000 años o en alguna región de Persia o Asia Central hace unos 1.200 - 1.500 años.

Para su estudio, algunos expertos opinan que la historia del ajedrez puede dividirse en dos periodos: el antiguo y el moderno.

El periodo antiguo se inicia entre los siglos VI y IX, fecha en la que aproximadamente se inventó, hasta siglo XV cuando adquiere las reglas y forma más o menos definitivas.

El período moderno se inicia en el siglo XV y llega hasta nuestros días, después de casi seis siglos.

5. ¿Existe alguna leyenda sobre el origen del ajedrez?

Sí, en realidad muchas. Seguidamente leerás una de las más difundidas: *“En tiempos remotos vivía en la India un rey cuyo hijo, el príncipe Adjamir, había fallecido en combate; esto le produjo una gran pena.*

Sissa un joven artesano se propuso inventar un juego que le permitiera a su rey distraerse, superar esa tristeza. Durante varias cortó y talló tablas y figuras en madera, luego las pulió y pintó para presentarlas ante el atribulado Rey.

Recibido por su majestad, Sissa procedió a mostrarle el tablero, las piezas y las reglas de aquel juego al cual denominó ajedrez. Impresionado, el rey abrió sus ojos mostrando asombro ante el movimiento de las piezas que comenzaron a imitar un combate entre dos ejércitos.

Observó cómo las piezas se movilizaban en torno a un plan estratégico y golpes tácticos. De allí en adelante, el rey recuperó su salud, buen humor y sabiduría, había entendido que nada en la vida puede ser hecho sin una planificación previa. Comprendió entonces que su hijo, el príncipe, había perdido la vida en el enfrentamiento: por falta de una estrategia, de un plan de lucha. El naciente juego del ajedrez le había enseñado eso; a él y a su pueblo".

6. ¿Desde cuándo se le considera deporte?

El ajedrez es un deporte que tiene sus propias leyes, reglas y condiciones de juego. En él, la autoridad está representada por los organizadores, los árbitros y fiscales; además de entrenadores, delegados y capitanes de equipo como cualquier otra actividad deportiva.

Con el tiempo, sobre todo desde el año de 1850, el ajedrez comenzó a considerarse un deporte porque los participantes entrenan, compiten en torneos y obtienen premiación metálica y no metálica (medallas y trofeos).

7. ¿Por qué se recomienda su estudio?

La mayoría de los especialistas consideran que el estudio y práctica del ajedrez ayuda al desarrollo de ciertas habilidades del pensamiento; por ejemplo, la inteligencia, la atención, el manejo de la lengua materna y el uso adecuado de los números; además influye positivamente sobre la autoestima.



Sabías que…

el ajedrez como deporte, está representado desde el año 1924 por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y reconocido como deporte en 1999 por el Comité Olímpico Internacional (COI).

Capítulo II

El tablero de ajedrez

1. ¿Cuál es la estructura del tablero de ajedrez?

El obsequio dado por Sissa a su rey constaba de un tablero de madera y treinta y dos figuras, también en madera. Ese es el mismo diseño de juego que se usa hoy en día.

Sobre el tablero está dibujado una cuadrícula construida por ocho columnas y ocho filas. Esto hace que el tablero de ajedrez sea una superficie cuadriculada con sesenta y cuatro casillas, la mitad de ellas claras y la otra mitad, oscuras.

El tablero de ajedrez es el lugar donde se enfrentan los jugadores, cada uno con sus figuras.

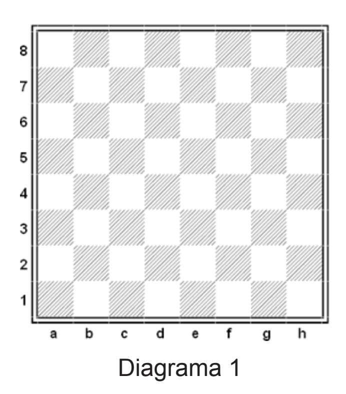


Diagrama 1

En él se identifican tres grupos de casillas: las columnas, las filas y las diagonales.

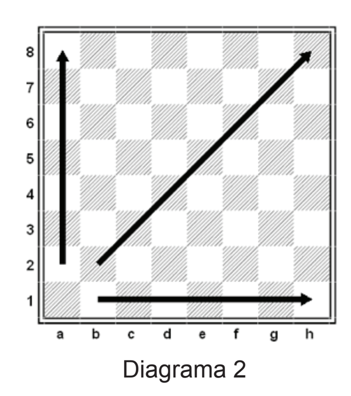


Diagrama 2

Las columnas o verticales, se nombran utilizando letras de la "a" hasta la "h".

Las filas u horizontales se identifican con números del 1 al 8.

Las diagonales atraviesan columnas y filas.

El tablero tiene cuatro esquinas, formadas por las casillas: a1, h1, a8 y h8.

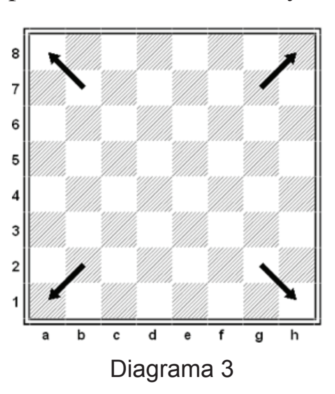


Diagrama 3

Cruzando la gran diagonal blanca (h1-a8) con la diagonal negra (a1-h8), coincidirán en un punto llamado centro geométrico del tablero.

Ese centro –llamado centro restringido- está constituido por cuatro casillas muy importantes:

d4, d5, e4 y e5.

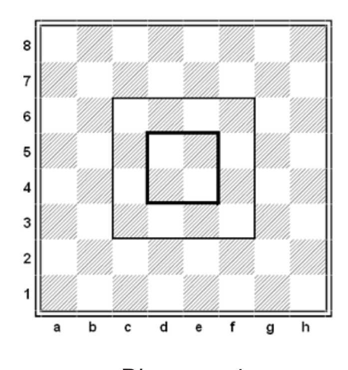


Diagrama 4

Alrededor de estas casillas podemos encontrar otras casillas:

c3, d3, e3, f3, f4, f5, f6, e6, d6, c6, c5 y c4. Las mismas conforman el llamado centro ampliado.

Es importante la identificación de cada una de las casillas del tablero porque ello nos permitirá ubicar a cada una de las piezas y peones que participan en una partida de ajedrez; además, porque es obligatoria la anotación de todas las jugadas realizadas durante el desarrollo de cada juego. De esta manera se podrá reproducir dicha partida cualquier tiempo y lugar.

Según las leyes del ajedrez, para iniciar el juego, el tablero debe ser colocado de tal forma que una casilla blanca quede a la derecha de cada jugador.

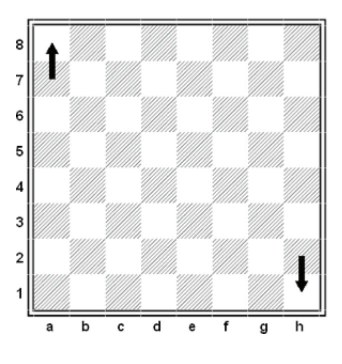
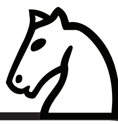


Diagrama 5



Sabías que…

las actuales leyes del ajedrez tienen su origen en Salamanca – España en 1496.

Capítulo III

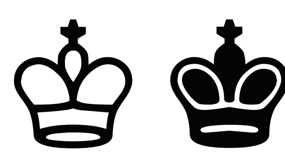
Las figuras del ajedrez

1. ¿Cuáles son las figuras del juego del ajedrez?

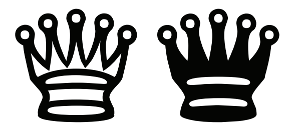
Sissa construyó un juego donde la clase y diseño de sus piezas fueran exactamente iguales para cada bando. Las piezas claras las llamó blancas, ejército o equipo blanco, mientras que las oscuras las denominó negras, ejército o equipo de las negras.

Cada grupo constaba de dieciséis figuras; ocho (8) piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y, ocho peones.

El rey, el guía o capitán del equipo recibe por símbolo la letra R (en mayúscula).



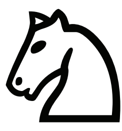
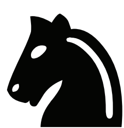
La dama o reina, es su esposa y lo acompaña en sus funciones de estado. Tiene gran poder y es identificada con la letra D.



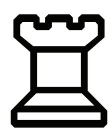
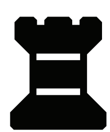
Los alfiles, actúan como los consejeros del Rey y la Dama, respectivamente y se registran con la letra A.

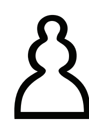
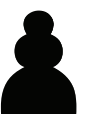
Los caballos, siempre briosos y alegres, forman la caballería y se identifican con la letra C.

Las torres, forman parte de la artillería pesada y se simbolizan con la letra T.

Los peones, son los más numerosos y se encuentran en la línea delantera de combate (segunda fila los blancos y séptima fila los negros). Simbolizan a la infantería y al pueblo.

2. ¿Cuál es la disposición inicial de estas figuras sobre el tablero?

Debes recordar que para iniciar una partida de ajedrez, primero colocamos el tablero en la posición correcta; esto es, con la casilla blanca a nuestra derecha.

Stamma consideró que al inicio de la partida de ajedrez, cada pieza debía tener un lugar fijo sobre el tablero.

Entonces procederemos a colocar las piezas blancas en la primera fila y las piezas negras, en la octava.

Las torres se ubican en las esquinas del tablero; o sea, las casillas a1-h1 para las blancas y las a8-h8, para las negras.

Luego, a su lado los caballos se localizan en b1-g1 para las blancas y c8-g8 para las negras.

Posteriormente ubicamos a los alfiles, o consejeros en c1 y f1 para las blancas y en c8 y f8, para las negras.

Así, quedan dos casillas por llenar; entonces las damas se ubican en las casillas de su mismo color: la dama blanca en d1 y la dama negra en d8.

Posteriormente colocamos a los reyes en las únicas casillas libres; el rey blanco en la casilla negra e1 y el rey negro en la casilla blanca e8, respectivamente.

Finalmente colocamos en la fila 2 a los ocho (8) peones blancos mientras que en la fila 7, ubicamos a los ocho (8) peones negros.

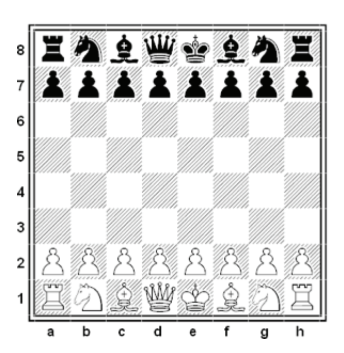


Diagrama 6



Sabías que…

en el juego de ajedrez las figuras blancas se desplazan desde la fila 1 hacia la fila 8, mientras que las negras lo hacen en sentido contrario.

Capítulo IV

El sistema algebraico de anotación

1. ¿Las partidas de ajedrez se anotan?

Si juegas partidas de torneo en modalidades de tiempo superior a los 30 minutos, debes anotar la partida completa.

Para la anotación de las jugadas efectuadas durante una partida de ajedrez, se utiliza –desde el Siglo XVIII el llamado sistema algebraico de anotación.

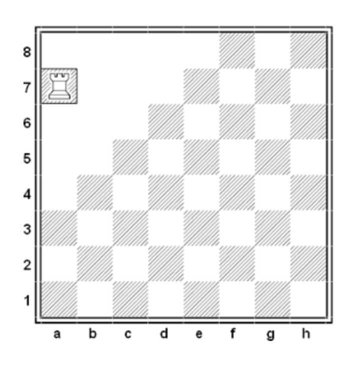


Diagrama 7

En este sistema el rey se anota con la letra R, en mayúscula; la dama con la D, la torre con la T, el alfil con la A, el caballo con la C y los peones, con el nombre de la casilla sobre la cual estos se encuentran.

Si una torre negra se encuentra en la casilla a7, entonces se anota Ta7.

Si un caballo blanco salta hasta la casilla f3, entonces se anota Cf3.

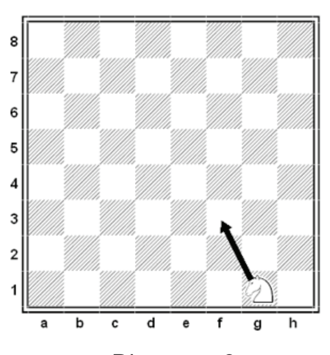


Diagrama 8

Si una dama negra captura a un alfil blanco en la casilla c3, entonces este movimiento se anotará D x c3 ó D:c3.

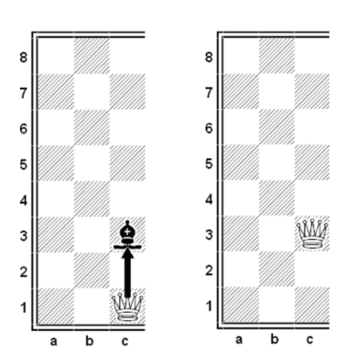


Diagrama 9

Si un rey es atacado por una torre enemiga en una casilla cercana, digamos d7, entonces la captura se anota como R x d7.

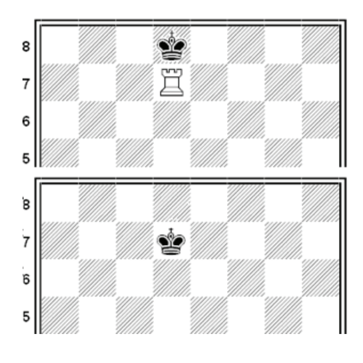


Diagrama 10

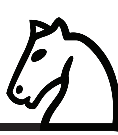
Como podrá observarse se anota el nombre de la pieza que captura, seguido del símbolo "x" (por) y colocando el nombre de la casilla de llegada.

2. ¿Cuáles son los signos y símbolos más utilizados en el ajedrez?

En la literatura ajedrecística, en particular la relacionada con partidas jugadas, problemas, estudios y composiciones, existe una importante cantidad de signos y símbolos que son utilizados universalmente para facilitar la lectura y comprensión de los textos. Entre los símbolos y signos más utilizados, están los siguientes:

P: Peón (sólo para la notación descriptiva, en la algebraica los movimientos de peón se indican simplemente con la casilla a donde el peón se mueve).

R:	Rey
D:	Dama (Reina)
T:	Torre
C:	Caballo
0–0:	Enroque corto
0–0–0:	Enroque largo
x:	Toma o Captura
+:	Jaque
++:	Jaque mate



Sabías que …

aunque tiene más de 350 años de ser inventado por el sirio Stamma, el Sistema de Anotación Algebraico es utilizado oficialmente desde el año 1980.

AUTOEVALUACIÓN I

Luego de haber leído con atención los contenidos correspondientes a la Unidad I, procede a contestar cada una de las proposiciones planteadas a continuación. Lee cuidadosamente cada una de ellas y sus respuestas probables; escoge aquella que mejor se adapte al ítem y encierra en un círculo la letra minúscula que aparece a la izquierda de la seleccionada. Cada respuesta correcta tiene un valor de 1 punto.

1. El tablero de ajedrez se asimila con un:

a. Teatro
b. Campo de batalla
c. Escenario
d. Cualquiera de las anteriores

2. Los tableros de ajedrez pueden ser de:

a. Madera
b. Tela
c. Mármol
d. Cualquiera de ellas

3. El tablero de ajedrez tiene forma:

a. Cuadrada
b. Rectangular
c. Circular
d. Triangular

4. La unidad básica del tablero es la:

a. Línea
b. Casilla
c. Diagonal
d. Fila

5. El tablero, está constituido por:

a. 32 casillas
b. 64 casillas
c. 16 casillas
d. 18 casillas

6. Al colocar correctamente el tablero observaremos que el color de la casilla derecha es:

a. Amarillo
b. Negro
c. Blanco
d. Verde

7. Una línea de casillas verticales constituyen una:

a. Columna
b. Fila
c. Diagonal
d. Centro

8. Ocho casillas horizontales conforman una:

a. Columna
b. Fila
c. Diagonal
d. Centro

9. Un conjunto de casillas del mismo color reciben el nombre de:

a. Columna
b. Diagonal
c. Centro
d. Fila

10. La intersección de las principales líneas del tablero constituyen:

a. El centro
b. La fila
c. La columna
d. La diagonal

11. La nomenclatura utilizada para identificar las diferentes líneas del tablero es la:

a. Arábiga
b. Romana
c. Química
d. Algebraica

12. Las columnas del tablero están identificadas con:

a. Letras mayúsculas
b. Números
c. Letras minúsculas
d. Letras y números

13. Las filas del tablero están identificadas mediante:

a. Números arábigos
b. Números romanos
c. Letras góticas
d. Letras griegas

14. ¿Cuántas columnas y filas tiene el tablero?

a. 16 y 32
b. 16 y 16
c. 4 y 12
d. 8 y 8

15. ¿En cuál columna y fila se encuentra la casilla d4?

a. a / 4
b. e / 2
c. d / 4
d. 4 / e

16. ¿Cuál trío de casillas ocupa la misma columna?

a. a1, b1, c1
b. d2, d4, e6
c. f3, f5, f7
d. f8, g8, h8

17. ¿Cuál trío de casillas ocupa la misma fila?

a. b2, c2, d2
b. b2, c3, d4
c. c2, c4, c6
d. d5, e6, f7

18. Las casillas del centro del tablero son:

a. a1, c2, d3, e4
b. e4, e5, d4, f5
c. d4, e4, d5, e5
d. a1, h1, a8, h8

19. Las casillas que forman las 4 esquinas del tablero son:

a. a1, b2, c3, d4
b. e4, e5, d4, f5
c. a1, h1, h8, a8
d. h1, h8, b8, b1

20. La gran diagonal blanca está constituida por las casillas:

a. a1 / h8
b. h1 / a8
c. a1 / a8
d. h1 / h8

21. El número de figuras con el que cuenta cada jugador es:

a. 16
b. 8
c. 32
d. 64

22. El rey blanco estará ubicado en casilla de color:

a. Blanco
b. Claro
c. Negro
d. Gris

23. Al iniciar la partida cada jugador tendrá a su disposición ocho:

a. Torres
b. Caballos
c. Alfiles
d. Peones

24. Al inicio de la partida, cada jugador cuenta con:

a. 8 piezas y 8 peones
b. 16 peones
c. 16 piezas y 16 peones
d. Solo 16 piezas

25. Los peones se encuentran ubicados en las filas:

a. 1 y 8
b. 2 y 8
c. 1 y 7
d. 2 y 7

UNIDAD II

Dinámica de las figuras de ajedrez

Capítulos



Magnus Carlsen (Noruega)

Tabla de Contenido II

Unidad

II: Dinámica de las figuras de ajedrez.

Meta

Ejecutar, con precisión, los diferentes movimientos de las figuras del juego de ajedrez.

Capítulos

V. El movimiento de las figuras de ajedrez.

VI. Naturaleza estratégica de las piezas y peones.

VII. El peón al paso.
La promoción del peón.

VIII. El enroque.

Contenido:

-La dinámica de las figuras de ajedrez: piezas y peones.

-La captura del peón al paso.

-La promoción del peón.

-El enroque.

Metodología sugerida para el docente

Para el desarrollo de esta Unidad, el docente:

Proporcionará a los alumnos información referida al movimiento de las piezas de ajedrez, sus características particulares y sus propiedades de ataque y captura, aplicadas a piezas enemigas.

Explicará en qué consiste el procedimiento de captura de piezas enemigas y cómo se aplica con cada una de las figuras que están sobre el tablero.

Pedirá que discutan acerca del término "peón al paso" y que ajusten su ejecución a lo establecido en el Reglamento Oficial FIDE.

Facilitará información referente al tema de la promoción de peones: su definición, concepto, ejemplos e importancia.

Orientará una discusión acerca del concepto de enroque, sus características, clasificación y condiciones, según lo establecido en el Reglamento FIDE.

Metodología sugerida para el alumno

Para el desarrollo de esta Unidad, el alumno:

-Explicará en un resumen escrito las propiedades cinéticas de cada una de las figuras del juego: torre, alfil, dama, rey, peón y caballo.

-Distinguirá, en una composición escrita y según lo establecido en la normativa legal, todos los movimientos de captura de las figuras de ajedrez.

-Explicará, en el tablero mural, el método a ser aplicado en la captura del peón al paso.

-Ejecutará, dado un arreglo sobre el tablero, movimientos de promoción de peones según lo establecido en el Reglamento Oficial FIDE.

-Elaborará un esquema con las características básicas de los distintos tipos de enroque según lo establecido en el Reglamento Oficial de la FIDE.

Estrategia de Evaluación sugerida

El docente considerará logrado el objetivo, cuando los alumnos:

-Expliquen los principios del movimiento de todas las piezas de acuerdo a la norma legal vigente.

-Distingan, a través de ejemplos, las propiedades de captura de las figuras.

-Describan el procedimiento que rige la captura del peón al paso, en posiciones dadas.

-Señalen las condiciones necesarias para que un peón sea promocionado.

-Ejecuten correctamente los diferentes enroques.



Palabras clave

Peón al paso, promoción, enroque.

Capítulo V

El movimiento de las figuras de ajedrez

1.-¿Cómo se desplazan las piezas y los peones sobre el tablero?

La torre se mueve a lo largo de la columna y la fila donde se encuentre. Si la torre está en la casilla d4 (Td4), entonces podemos observar que controla todas las casillas de la columna d y todas de la fila 4.

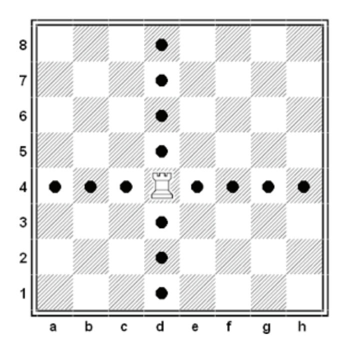


Diagrama 11

Por su parte, el alfil se mueve a través de diagonales, esto es, por casillas de su color. Un alfil blanco colocado en h1 (Ah1), podrá moverse a través de la gran diagonal blanca que va desde h1 hasta h8.

La dama presenta un movimiento combinado de torre y alfil. Colo-

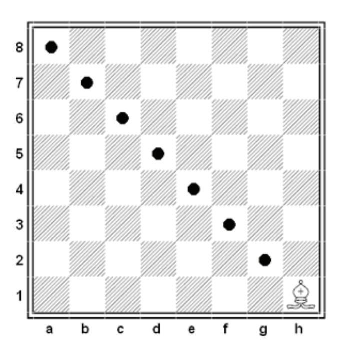


Diagrama 12

cada en la casilla e5 (De5), observamos que se mueve a través de la columna e, la fila 5 y las diagonales h1 – a8 y h2 – b8.

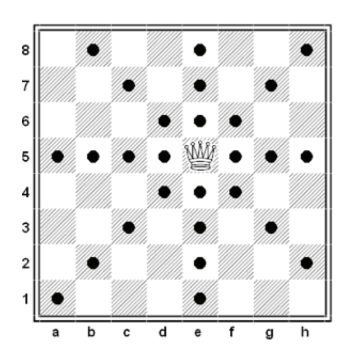


Diagrama 13

Igualmente el rey puede ejecutar los movimientos de la dama pero de forma mucho más restringida; o sea, un solo paso a la vez. Si está en la casilla e2, podrá moverse hacia cualesquiera de las ocho casillas que

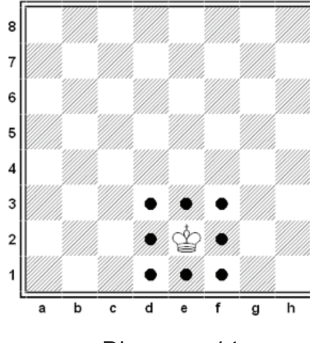


Diagrama 14

le rodean, si estas no están ocupadas o bajo la acción de un jaque. Sin embargo, el caballo presenta un movimiento curioso: en el aire dibuja una figura de “L”, en cualquier dirección. Si está en una casilla blanca, salta a una negra pero, si se encuentra sobre una casilla negra, entonces lo hace hacia una blanca. Por ejemplo, un caballo blanco ubicado en la casilla d5 podrá saltar a las casillas: b6, c7, e7, f6, f4, e3, c3 y b4 respectivamente.

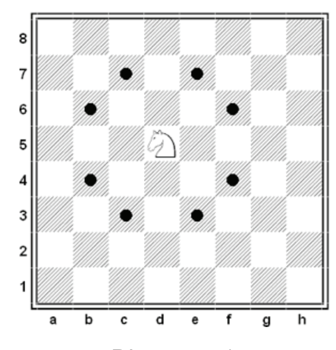


Diagrama 15

Para finalizar, los peones se desplazan siempre hacia delante. Cuando están en su casilla de salida podrán avanzar una o dos casillas. De allí en adelante, solamente una por vez.

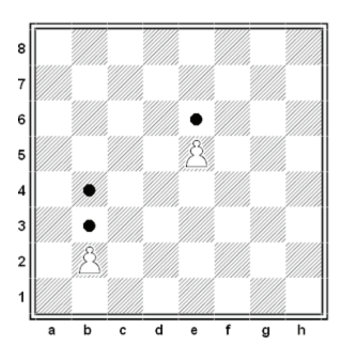


Diagrama 16

2.- ¿Cómo capturan las piezas y los peones del ajedrez?

Durante el desarrollo de la partida, hay situaciones donde algunas piezas son tomadas y retiradas del tablero quedando estas fuera de juego. La jugada en la cual una pieza es sustituida por otra del bando contrario y retirada inmediatamente del tablero, se llama captura.

Excepto algunos casos particulares, que después estudiaremos con detalle, las piezas del ajedrez capturan igual a como se mueven.

Por ejemplo: la torre captura como mueve, a través de líneas horizontales o por las verticales.

Un alfil solo podrá capturar piezas enemigas que se encuentren sobre la diagonal de su mismo color. Un alfil negro ubicado en c3, podrá capturar cualquier pieza blanca que esté en el grupo de casillas a la cual pertenece c3.

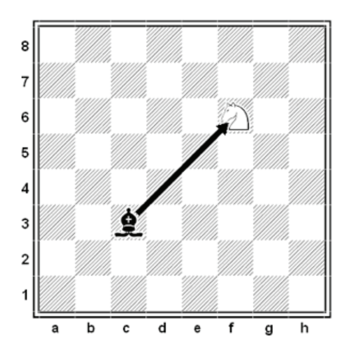


Diagrama 17

Igualmente, un caballo negro ubicado en la casilla c6, podrá capturar a un peón contrario que esté en la casilla e5.

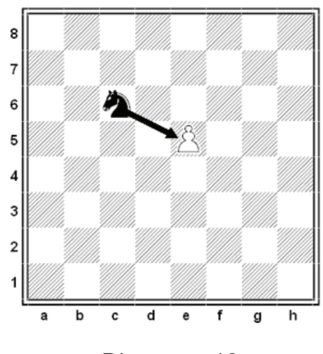


Diagrama 18

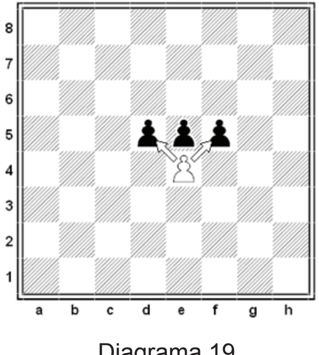
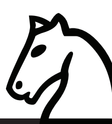


Diagrama 19

Los peones, aunque se desplazan siempre hacia delante, cuando capturan se comportan como alfiles, porque toman en diagonal. Esto quiere decir que si tenemos un peón blanco en e4 y tres peones negros, uno en d5, otro en e5 y el último en f5, entonces no podrá tomar el peón de d4 sino el de d5 o f5.



¿Sabías que …

el caballo es la única pieza que puede saltar sobre sus propios compañeros o sobre piezas contrarias y que el peón es la única que no puede retroceder?

Capítulo VI

Sobre la naturaleza estratégica de las piezas y peones

La dama y las torres son llamadas piezas mayores o pesadas. La dama conjuga los movimientos de la torre y el alfil; necesita columnas, filas y diagonales abiertas para desplazarse. Al estar centralizada ejerce su mayor poder; pudiendo acompañar a otras piezas en la preparación de redes de mate.

Por su parte, las torres necesitan líneas abiertas o "despejadas" de peones propios y extraños para poder ejercer su mayor potencia. El tema estratégico derivado de esta característica es la necesidad de abrir líneas para el desplazamiento de nuestras torres.

Los alfiles y los caballos son llamados piezas menores o livianas. Por sus características, estas piezas participan en la mayoría de los planes estratégicos. Para ello los alfiles necesitan diagonales despejadas para poder ejercer su acción a distancia.

De allí que un alfil "bueno" o "activo" es aquel que se desplaza por casillas de distinto color al de su peón más avanzado o cadena de peones propios presente sobre el tablero. Mientras que un alfil "malo" o "inactivo" lo hace por casillas de igual color al de su peón más avanzado o cadena de peones propios presente sobre el tablero.

1.- ¿Cuál es la participación de las figuras en los distintos planes de juego?

Así mismo los caballos ejercen su mayor poder cuando se encuentran centralizados o bloquean la acción de peones pasados.

De hecho, un caballo ubicado en el rincón o el borde del tablero controla pocas casillas. Al estar mal situado se convierte en una debilidad definitiva.

2. ¿Las figuras del ajedrez tienen el mismo valor?

En función de la capacidad de maniobra y alcance de cada una de las piezas, estas reciben un número llamado valor absoluto.

Según esto, el peón que es la referencia, tiene un valor igual a 1.

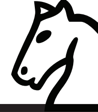
El caballo equivale a 3 peones = 3

El alfil a tres peones y medio = 3,5

La torre equivale a cinco peones = 5

La dama tiene un valor un poco mayor a 9 peones = 9

El rey no tiene asignado un valor numérico. Si es capturado se pierde inmediatamente la partida.



¿Sabías que...

el caballo, a diferencia del alfil, cuando mueve siempre deja indefensas algunas casillas?

Capítulo VII

El peón al paso.
La promoción del peón

1.-¿A qué se refiere la expresión "peón al paso"?

El peón al paso o "captura al paso" es una situación de captura que se da entre dos peones contrarios. Es la captura que ocurre cuando el peón atacante se encuentra en su quinta fila y el atacado hace su jugada inicial hasta su cuarta casilla.

Por ejemplo, si tenemos un peón blanco en e5 (peón atacante), este podrá tomar al paso al peón negro de d7 cuando juegue d5, o al de f7 cuando mueva hasta f5.

En el primer caso, la jugada debe anotarse así: e x d6 a.p. (al paso)

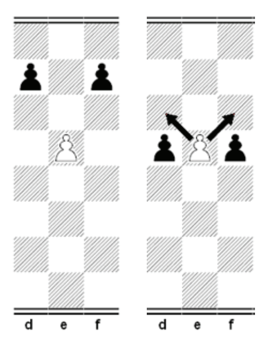


Diagrama 20

Mientras que en el segundo, se anotará e x f6 a.p.

2.- ¿Qué significa la expresión "promoción del peón?

Cuando un peón, blanco o negro, llega por sus propios medios hasta la última línea del contrario; por ejemplo, cuando un peón blanco llega a la octava fila de las negras o, cuando un peón negro logra llegar a la primera fila de las blancas, entonces se dice que el peón ha sido promocionado o ha "coronado".

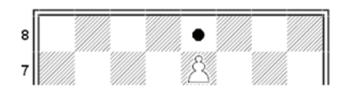


Diagrama 21

Cuando uno de estos peones alcanza la última fila contraria, entonces puede transformarse en dama, torre, alfil o caballo; nunca en rey o peón.

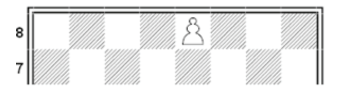


Diagrama 22

Después que colocas el peón en la casilla correspondiente, entonces debes sustituir al peón que promociona o corona por una pieza por ti solicitada al árbitro.

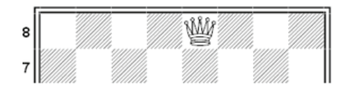
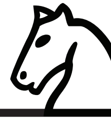


Diagrama 23



Sabías que…

en el final de partida, el hecho más destacable es la promoción del peón.

Capítulo VIII

El enroque

1. ¿Qué es el enroque?

El enroque es una jugada especial del rey que facilita su seguridad. De hecho es la única jugada del ajedrez en la cual se mueven dos piezas simultáneamente: el rey y una de sus torres.

Aunque ya hemos dicho que se trata de un movimiento combinado de rey y torre, se le considera como una jugada del rey.

Es una jugada defensiva –activa- porque contribuye con el desarrollo de las piezas y a la seguridad del rey.

2. ¿Cuántos tipos de enroque existen?

El enroque puede ser corto o largo.

Es corto cuando el rey se enroca con la torre de su lado. Esto es, la torre se sitúa en la casilla del alfil de rey y se simboliza O-O. Ejemplo: el rey blanco se desplaza desde e1 hasta g1 y, al mismo tiempo, su torre de h1 pasa a ocupar la casilla f1.

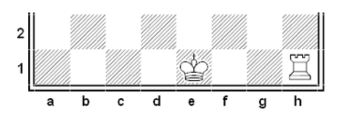


Diagrama 24

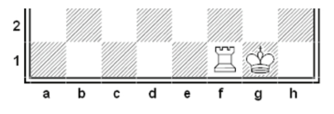


Diagrama 25

Es largo, cuando lo hace con la torre de dama, Aquí, el rey se ubica en la casilla del alfil de dama y se simboliza O-O-O. Ejemplo, el rey negro se desplaza desde e8 hasta c8 mientras que su torre de a8 se le coloca al lado, en d8.

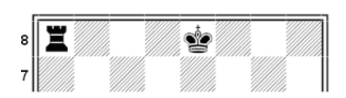


Diagrama 26

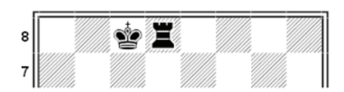


Diagrama 27

3.-¿Qué condiciones deben darse para poder efectuar un enroque?

El enroque sólo se puede hacer si se dan las condiciones siguientes:

a. Que no se haya movido el rey ninguna vez (si el rey se ha sacado de la casilla de origen y ha vuelto, tampoco se puede enrocar); b. Que la torre en cuestión no haya realizado aún ningún movimiento; c. Que no haya ninguna pieza entre el rey y la torre; d. Que no estén en jaque el rey, ni el cuadro al que se mueve el rey en una jugada de enroque, o el cuadro en medio de estos dos, esté dominado por alguna pieza contraria.

4. ¿Cómo debe efectuarse la defensa activa del enroque?

Desde el punto de vista táctico, el enroque es importante porque: a. Defiende al rey de ataques en el centro; b. Establece comunicación entre las torres y, c. Acentúa la defensa de la primera línea.

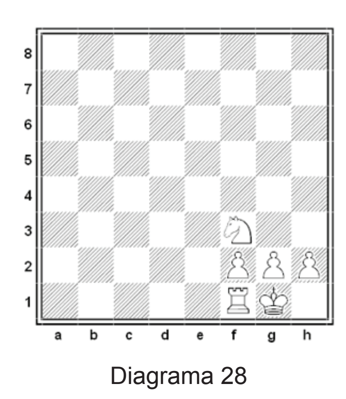


Diagrama 28

Un enroque es fuerte cuando está completo. Por ejemplo –en el caso de las blancas- están presentes los tres peones del enroque (f2, g2 y h2), la torre en f1, el rey en g1 y el caballo en f3.

Un enroque es débil cuando: a. Falta alguno de los peones: f, g o h; b- El peón de torre y/o el de caballo, están avanzados; ó, c. Falta la torre y/o el caballo.

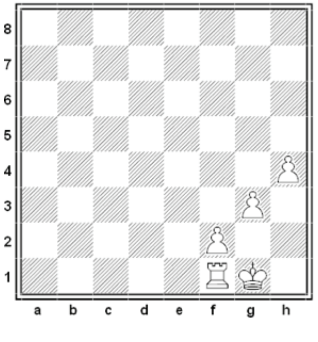
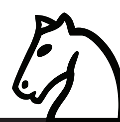


Diagrama 29



Sabías que…

cada bando solo puede realizar el enroque una vez durante la partida.

AUTOEVALUACIÓN II

Luego de haber leído con atención los contenidos correspondientes a la Unidad II, procede a contestar cada una de las proposiciones planteadas a continuación. Lee cuidadosamente cada una de ellas y sus respuestas probables; escoge aquella que mejor se adapte al ítem y encierra en un círculo la letra minúscula que aparece a la izquierda de la seleccionada. Cada respuesta correcta tiene un valor de 1 punto.

1. En función del tamaño, las figuras se clasifican en:

a. Claras y oscuras
b. Pesadas y livianas
c. Grandes y pequeñas
d. Altas y bajas

2. Se consideran piezas livianas:

a. Los reyes y damas
b. Los alfiles y torres
c. Los caballos y alfiles
d. Los peones

3. Se consideran piezas pesadas:

a. Los reyes y damas
b. Los alfiles y torres
c. Los caballos y alfiles
d. Damas y Torres

4. La partida de ajedrez la inicia el jugador con:

a. Piezas negras
b. Piezas blancas
c. Mayor fuerza de juego
d. Mayor inteligencia

5. Es un sinónimo de jugada:

a. Movida
b. Lance
c. Movimiento
d. Todos los anteriores

6. El traslado de una figura, de una casilla a otra, se denomina:

a. Promoción
b. Jugada
c. Pieza tocada
d. Traslación

7. Una jugada fuera de Reglamento, se denomina:

a. Buena
b. Dudosa
c. Un error
d. Ilegal

8. Las torres se mueven a lo largo de:

a. Diagonales
b. Casillas
c. Columnas y filas
d. Columnas

9. A lo largo de las diagonales, se desplazan:

a. Alfiles
b. Torres
c. Caballos
d. Peones

10. La dama desarrolla movimientos combinados de:

a. Rey y peón
b. Torre y alfil
c. Caballo y torre
d. Rey y alfil

11. Pieza que solamente puede desplazarse una casilla en cualquier dirección:

a. Rey
b. Dama
c. Peón
d. Caballo

12. El rey puede desplazarse a cualquier casilla siempre que:

a. No esté atacada
b. Esté libre
c. Esté ocupada
d. Lo desee

13. Pieza que se desplaza hacia adelante y toma hacia los lados:

a. Rey
b. Dama
c. Peón
d. Torre

14. En su primer movimiento, cada peón puede avanzar:

a. Dos casillas
b. Una casilla
c. Una o dos casillas
d. Tres casillas

15. Su movimiento dibuja una "L" en el espacio:

a. Alfil
b. Caballo
c. Torre
d. Peón

16. La única pieza que puede saltar sobre propias y extrañas se llama:

a. Torre
b. Caballo
c. Alfil
d. Dama

17. La promoción del peón ocurre al llegar a la fila:

a. 5ta
b. 6ta
c. 7ma
d. 8va

18. La promoción del peón, se puede interpretar como un:

a. Premio al esfuerzo
b. Un reconocimiento
c. Estímulo a la lucha
d. Todas las anteriores

19. Un peón no puede ser promocionado a:

a. Rey o peón
b. Alfil o caballo
c. Rey o alfil
d. Caballo o peón

20. La jugada de promoción del peón está constituida por:

a. Dos movimientos
b. Un movimiento
c. Tres movimientos
d. Cuatro movimientos

21. En todo enroque intervienen:

a. Peones
b. Rey y torre
c. Dos torres
d. Rey y dama

22. En el curso de la partida, un rey puede enrocar:

a. Dos veces
b. Tres veces
c. Una Vez
d. Cuatro veces

23. Pieza que luego del enroque se incorpora como arma de ataque:

a. La dama
b. La torre
c. El rey
d. Todas las anteriores

24. El enroque corto se efectúa hacia el:

a. Flanco del rey
b. Centro
c. Flanco de dama
d. Borde del tablero

25. El enroque largo se simboliza:

a. ++
b. 0-0
c. -+
d. 0-0-0

UNIDAD III

El final de partida

Capítulos



Vladimir Krammik (Rusia)

Tabla de Contenido III

Unidad
III. El final de partida.

Meta
Estimular el estudio del final de partida para una mejor comprensión del juego.

Capítulos

Contenido

-Fases de la partida de ajedrez
-La fase final: fundamentos, clasificación y consejos.
-La regla del cuadrado, la oposición, la triangulación y el zugzwang.
-La partida tablas.

Metodología sugerida para el docente

Para el desarrollo de esta Unidad, el docente:

-Pedirá a los alumnos que busquen información referida a la estructura general de la partida de ajedrez: su definición, características y ejemplos.

-Proporcionará información acerca de los fundamentos que animan la fase final del juego.

-Propondrá a los alumnos, que elaboren un esquema en el que aparezcan los fundamentos del final de partida.

-Explicará qué es la oposición y cómo se mantiene en posiciones dadas. Así mismo, describirá la regla del cuadrado.

-Propondrá a los alumnos problemas de oposición.

-Enfatizará el estudio de ejercicios de triangulación y zugzwang.

-Facilitará modelos de tablas teóricas, para que establezcan conclusiones.

-Propondrá ejercicios de tablas teóricas. triangulación y zugz-wang.

-Facilitará modelos de tablas teóricas, para que establezcan conclusiones.

-Propondrá ejercicios de tablas teóricas.

Metodología sugerida para el alumno

Para el desarrollo de esta Unidad, el alumno:

-Buscará información respecto a la estructura de la partida de ajedrez: sus definiciones y características generales.

-Solicitará información referida a finales de partida: su definición, características,clasificaciónyejemplos.

-Interpretará el significado de la oposición, la regla del cuadrado, la triangulación y el zugzwang.

-Identificará, dada una serie de posiciones sobre el tablero, aquellas correspondientes a tablas teóricas según el Reglamento Oficial FIDE.

Metodología sugerida para el alumno

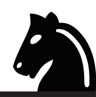
Para el desarrollo de esta Unidad, el alumno:

-Buscará información respecto a la estructura de la partida de ajedrez: sus definiciones y características generales.

-Solicitará información referida a finales de partida: su definición, características, clasificación y ejemplos.

-Interpretará el significado de la oposición, la regla del cuadrado, la triangulación y el zugzwang.

-Identificará, dada una serie de posiciones sobre el tablero, aquellas correspondientes a tablas teóricas según el Reglamento Oficial FIDE.



Palabras claves

Final, Regla del cuadrado, Oposición, Triangulación, Zugzwang, Tablas.

Capítulo IX

El jaque mate.
Los modelos de mate.

1.- ¿Cuándo se dice que el rey está en jaque?

Un rey está en jaque cuando la casilla sobre la cual se encuentra está amenazada por una pieza contraria.

Por ejemplo, si un rey blanco se encuentra en g2 y una torre negra se ubica en g6, sin ninguna otra pieza de por medio, se dice que la torre le está dando jaque al rey.

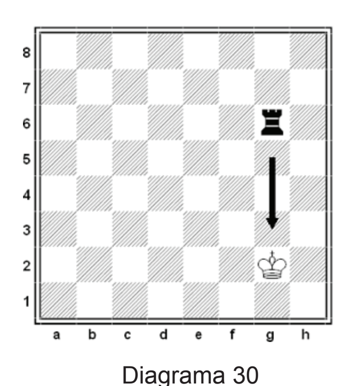


Diagrama 30

Pero, cuando un rey, amenazado por jaque no puede escapar al mismo, se dice que el rey está "jaque mate" o simplemente "mate".

Sin embargo, un rey puede evitar el jaque o mate capturando la pieza que le da el jaque; esto es, capturando la pieza atacante con otra propia, obstruyendo, con una pieza propia, la acción del atacante o, huyendo hacia casillas que estén libres de jaques.

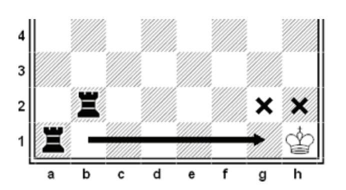


Diagrama 31

2 -¿Qué significado tiene la frase mate o jaque mate?

Cuando un rey se encuentra sobre una casilla que está amenazada por una pieza enemiga entonces, se dice que el rey está en jaque. Es por ello que, siguiendo las Leyes del Ajedrez, todo jaque al rey debe ser inmediatamente contrarrestado. Esto quiere decir que en la siguiente jugada el rey debe evitar permanecer en jaque. Pero, si es imposible contrarrestar esta amenaza, entonces decimos que el rey está "jaque mate".

3.- Es obligatorio anunciar el jaque mate?

No lo es. Pero, aunque no es obligatorio anunciar que el rey contra-

rio está en jaque, por cortesía se recomienda avisarlo pronunciando la palabra “jaque”.

4.- ¿Qué es un mate básico?

En la fase final, el ataque está generalmente orientado a dar mate al rey contrario por lo que es importante dominar los modelos de mate o mates básicos.

Los mates básicos son posiciones simplificadas donde un rey, apoyado por una o dos piezas o, con pocos peones, da mate al rey que está sin piezas o peones acompañantes; o sea, al rey solo.

5.- ¿Con cuáles combinaciones de pieza puedo dar mates?

Los mates básicos más importantes son cinco y se pueden efectuar con las siguientes combinaciones de piezas:

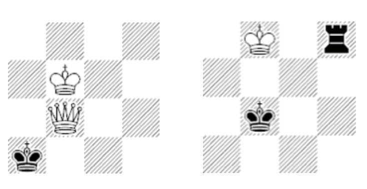
1º rey y dama;

2º rey y torre,

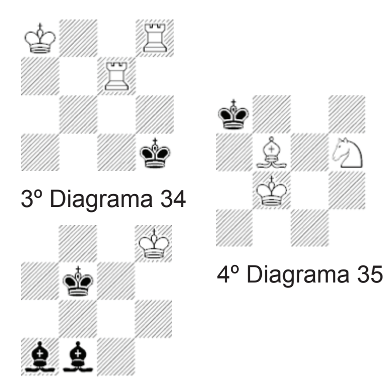
3º rey y dos torres,

4º rey, caballo y alfil

5º el de rey y dos alfiles.



1º Diagrama 32 2º Diagrama 33



3º Diagrama 34

4º Diagrama 35

5º Diagrama 36

6.- ¿Con cuáles combinaciones de piezas no podemos dar mate?

No se puede dar mate con: 1º rey y un solo alfil; 2º rey y un solo caballo; 3º rey y dos caballos.

7.- ¿En cuál zona del tablero ocurren generalmente los mates?

Generalmente los distintos tipos de mate ocurren en una de las bandas o en uno de sus rincones o esquinas del tablero. Los mates de rey en el centro del tablero son muy raros y difíciles de ejecutar.

Sabías que...

no existen mates con rey solo; porque para ello se necesita de la ayuda de, por lo menos un peón?

Capítulo X

Fases de la partida de ajedrez

1. ¿Cómo se divide una partida de ajedrez?

Como una convención práctica, se considera que una partida de ajedrez se divide en tres fases o partes: la apertura, el medio juego y el final.

En la apertura los jugadores desarrollan sus fuerzas. Mueven el peón de rey a e4 o el de dama hasta d4. Salen el caballo y el alfil para buscar el enroque. Ambos bandos intentan controlar el centro.

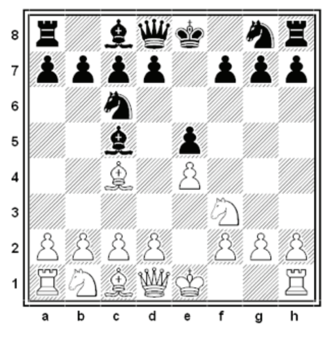


Diagrama 37

Además, es muy importante mantener la iniciativa la mayor cantidad de tiempo posible.

En el medio juego, es donde comienzan a definirse los planes de ataque o defensa y los primeros cambios de material. Además se busca afianzar el control del centro y de ventajas materiales y posicionales.

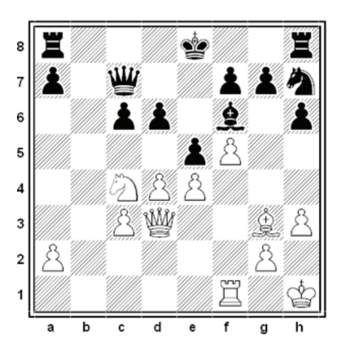


Diagrama 38

La fase final se caracteriza por la existencia de muy pocas piezas; generalmente peones y alguna pieza que acompañe al rey.

En el estudio y práctica de los finales hace falta paciencia. Desarrollar esta virtud traerá buenos frutos, tanto en el ajedrez como en la vida.

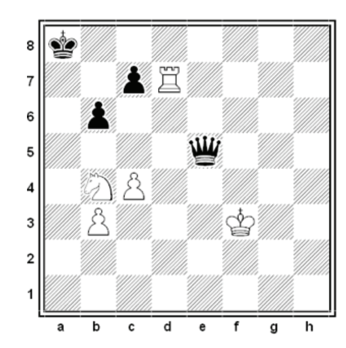
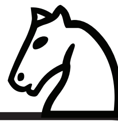


Diagrama 39



¿Sabías que…

los finales de dos caballos contra rey solo, no se pueden ganar y es por esta razón que la partida es considerada tablas?

Capítulo XI

Fundamentos de la fase final

1.- En ajedrez ¿a qué se le llama final o fase final?

Ya hemos afirmado que la fase final es la última etapa en la que se divide la partida de ajedrez. Entre sus características más resaltantes están:

a. El factor tiempo adquiere un carácter decisivo.

b. Se observan pocas piezas y peones sobre el tablero.

c. Los peones adquieren gran importancia debido a que pueden promocionarse en otras piezas como la dama, torre, alfil o caballo de acuerdo a lo planteado en la posición.

d. La estructura de peones es la que indica cuál estrategia aplicar.

e. El rey se activa tanto para el ataque como para la defensa; sale de su enroque y se desplaza hacia el centro o cualquier otro lugar del tablero donde su presencia haga falta.

2.-En el final de partida, ¿cuáles factores determinan la posición?

Las características de un final vienen dadas por los factores que determinan toda posición; a saber: espacio, tiempo y fuerza.

a. En relación al espacio, podemos verificar que en el final: a.1. existe una gran cantidad de casillas libres; a.2. Los movimientos de la dama, torre y alfil se hacen más amplios y, a.3. las filas 1ª y 8ª adquieren gran importancia debido a la posibilidad de la promoción de peones.

b. En cuanto al tiempo: b.1. las jugadas son más precisas; b.2. el cálculo de variantes se hace más exacto; b.3. perder un tiempo puede resultar beneficioso (triangulación) y b.4. tener que jugar puede ser perjudicial (zugzwang).

c. En relación a la fuerza, tenemos que: c.1. las piezas potencian su movilidad, c.2. los reyes se hacen más activos; c.3. ocurre una transformación en el valor relativo de las piezas, por ejemplo, los peones adquieren un mayor valor por la posibilidad de promocionarse a

otras piezas, c.4. los cambios de piezas y peones tienen efecto decisivo sobre el resultado de la partida y, c.5. los conceptos estratégicos adquieren mayor relevancia que los tácticos porque lo importante es el juego de conjunto.



Sabías que...

uno de los padres del ajedrez moderno, Jean Philidor, decía que los peones son el alma del juego de ajedrez.

Capítulo XII

Finales: clasificación y consejos

1.- ¿Cómo se clasifican los finales?

Los finales de partida de ajedrez, se clasifican según el tipo de material existente sobre el tablero; a saber:

a. Finales de peones: son aquellos en los que gravitan, además de los dos reyes, uno o más peones por cada bando. Por ejemplo, las blancas con peones en e5 y d4 y las negras con un peón en e6.

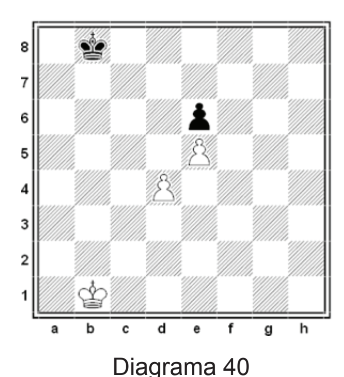


Diagrama 40

b. Finales de piezas: son aquellos que ocurren cuando solamente se enfrentan piezas sin la presencia de peón alguno. Un ejemplo de ello es cuando las blancas portan una torre contra torre, alfil y caballo de las negras.

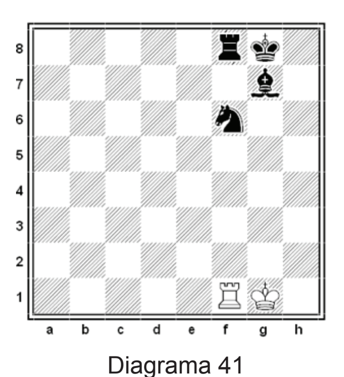


Diagrama 41

c. Finales de peones y piezas: llamados también finales mixtos los cuales se caracterizan por la presencia de peones y piezas por uno o ambos bandos. Por ejemplo, las blancas tienen torre y dos peones contra alfil y un peón.

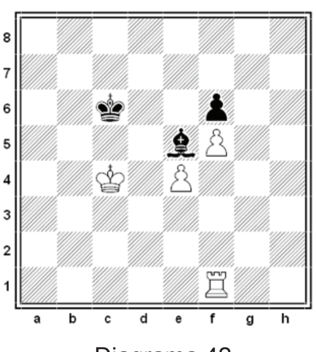


Diagrama 42

2.- Consejos para jugar bien los finales

Maestros del ajedrez como Steinitz, Lasker, Capablanca y Fischer dan algunas recomendaciones de cómo jugar bien el final de partida; aquí presentamos las diez más importantes.

a. Los principiantes deben aprender a dar mate de rey con cada una de las piezas. Por ejemplo: rey y dama contra rey, rey y torre contra rey, etc.

b. Durante el desarrollo de la partida procurar llegar con finales ganadores.

c. Crear peones pasados es fundamental para lograr victorias en ajedrez. La posición de la (s) torre (s) debe ser detrás de los peones propios o contrarios.

d. Colocar nuestros peones en casillas de diferente color al del alfil contrario.

e. Según la posición, debemos bloquear la marcha de los peones pasados.

f. Intenta utilizar todas las piezas que estén a tu disposición dándoles el mayor radio de acción posible.

g. Según la posición, utilizar el rey como pieza de ataque.

h. En la medida de las posibilidades, intenta cortar el paso del rey contrario con tus torres o tu dama.

i. Si en un final tu oponente está apurado de tiempo, no debes apresurarte –contrólate- porque el que está en problemas es él.

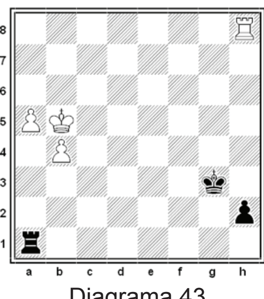


Diagrama 43

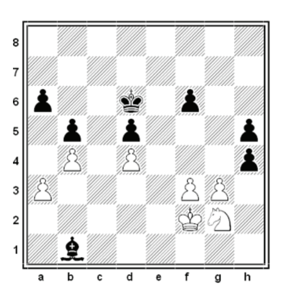


Diagrama 44



Sabías que…

en el final de partida un peón puede ser determinante del triunfo porque puede coronar.

Capítulo XIII

La Regla del Cuadrado. La oposición

1.- ¿En qué consiste la Regla del Cuadrado?

La "regla del cuadrado" es aquella que nos permite saber si un rey defensor puede evitar la promoción de un peón dado. Esto es, si el rey defensor se encuentra dentro del cuadrado imaginario del peón ó, tocándole jugar, puede ingresar al mismo, entonces el peón puede ser detenido.

2.- ¿Cómo construir el cuadrado?

Cuando un peón libre se encuentre en una posición dada, el cuadrado imaginario debe ser hecho a partir de la casilla que está delante de dicho peón.

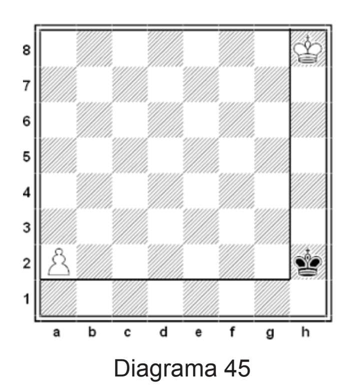
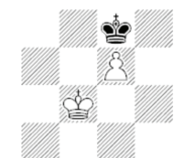
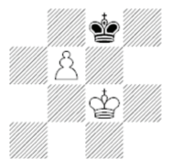


Diagrama 45

Teniendo peón de torre no se alcanza la victoria, si el rey defensor puede ocupar la esquina hacia la cual avanza el peón. La partida es tablas.

Un peón -diferente al de torre- puede promocionarse si llega a la penúltima fila (7ma) sin dar jaque al rey defensor. Pero, no alcanzará dicha promoción si lo hace con jaque.


Diagrama 46


Diagrama 47

Independientemente del bando a quien le toque jugar, si el rey atacante se encuentra en sexta (fila) delante de su peón, queda garantizada la promoción del mismo.

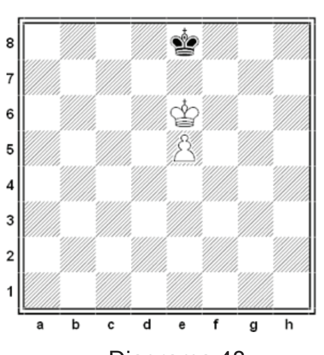


Diagrama 48

3.- En ajedrez ¿qué es oposición?

La oposición es una posición que se da sobre el tablero cuando dos reyes se encuentran enfrentados a través de un número impar de casillas estando sobre una misma columna, fila o diagonal.

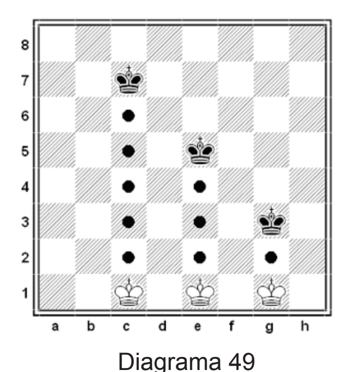


Diagrama 49

La oposición la consigue el rey que ha efectuado el último movimiento. En finales sencillos de peones es vital conseguir la oposición para salvar o ganar una partida.

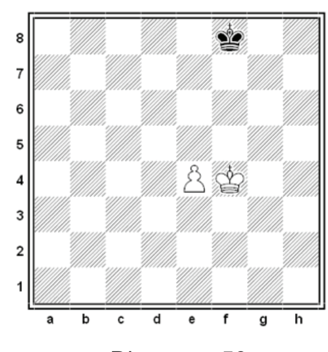


Diagrama 50

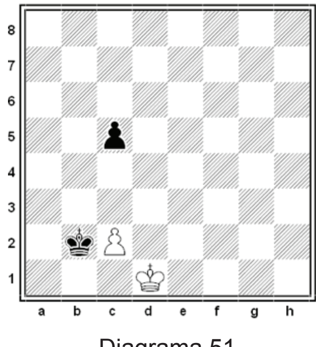


Diagrama 51

En finales simples de peón, el rey atacante debe situarse delante del mismo. Nunca atrás o a los lados.

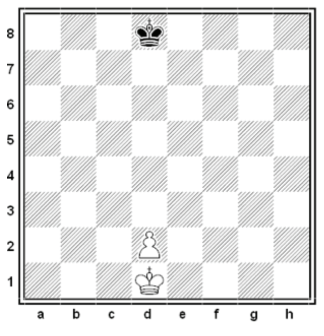
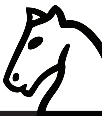


Diagrama 52



Sabías que...

de la aplicación correcta de la Regla del Cuadrado dependerán muchos de tus triunfos o tablas en el futuro.

Capítulo XIV

La triangulación.
El Zugzwang

1.-¿Qué es triangulación?

La triangulación es una maniobra ejecutada por el rey, generalmente en finales de partida con el único objeto de ganar la oposición. Esto quiere decir que uno de los reyes está forzado a ir y venir entre dos casillas, mientras que el rey contrario tiene un espacio mayor: tres casillas (el "triángulo"), para moverse.

En la ejecución de estos movimientos, se forma sobre el tablero una figura geométrica llamada triángulo. Este triángulo lo constituyen la casilla inicial donde se encuentra el rey y las 2 casillas a través de las cuales se ha desplazado.

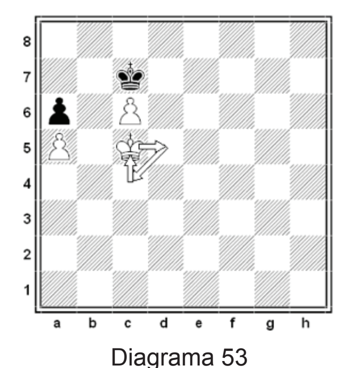


Diagrama 53

2.- ¿Qué ventajas reporta la triangulación?

En la triangulación el rey –con el fin de alcanzar una casilla determinada- realiza dos movimientos, cuando podía hacerlo en uno solo, para alcanzar la misma.

3.-¿Qué es el Zugzwang?

El Zugzwang (se pronuncia TSUUKS-vahng), es aquella posición especial que generalmente se da en el final de partida cuando uno de los bandos carece de jugada útil, debido a que cualquier movimiento que realice empeora su situación hasta llegar a perder la partida.

También se puede definir como aquella situación en la que, teniendo el turno un jugador, cualquier movimiento que este haga, pierde.

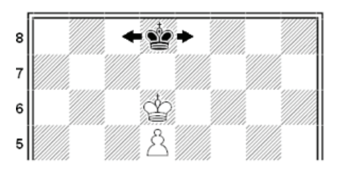
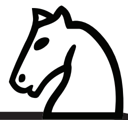


Diagrama 54

Sin embargo, si le tocara jugar al contrario, dicha situación cambiaría.



Sabías que...

el término Zugzwang es una palabra de origen alemán que significa zug "jugada" zwang "obligatoriedad" esto es, obligado a jugar.

AUTOEVALUACIÓN III

Luego de haber leído con atención los contenidos correspondientes a la Unidad III, procede a contestar cada una de las proposiciones planteadas a continuación. Lee cuidadosamente cada una de ellas y sus respuestas probables; escoge aquella que mejor se adapte al ítem y encierra en un círculo la letra minúscula que aparece a la izquierda de la seleccionada. Cada respuesta correcta tiene un valor de 1 punto.

1. La partida de ajedrez se divide en:

a. Apertura
b. Medio juego
c. Final
d. Todas las anteriores

2. Durante la fase de apertura:

a. Se inicia el ataque
b. Se da mate al rey
c. Se desarrollan las piezas
d. Se gana la partida

3. Ganar espacio, controlar casillas importantes y reforzar el ataque, son maniobras que se efectúan durante:

a. La apertura
b. El medio juego
c. El final
d. Todas las anteriores

4. Se recomienda que el primer movimiento de las blancas sea:

a. c4
b. d4
c. e4
d. f4

5. Es recomendable también desarrollar rápidamente:

a. Peones
b. Torres
c. Caballos
d. Alfiles

6. La fase que se desarrolla entre la apertura y el final, recibe el nombre de:

a. Combinación
b. Estrategia
c. Medio juego
d. Táctica

7. La fase del medio juego se da a partir del movimiento:

a. 1 - 5
b. 10 – 20
c. 5 - 10
d. 9 - 15

8. En el medio juego tienen papel importante, la:

a. Atención y memoria
b. Memoria
c. Fantasía y creatividad
d. Atención

9. En una partida, el jugador de mayor capacidad creadora obtendrá:

a. Las mayores ventajas
b. Mejor posición
c. Probabilidades de triunfo
d. Todas las anteriores

10. Al iniciar un ataque contra el adversario, es primordial mantener el control del centro del tablero, este es:

a. Un consejo
b. Un principio
c. Una recomendación
d. Una obligación

11. Secuencia de movimientos o jugadas lógicas mediante las que se obtiene ventaja material y/o posicional:

a. Combinación
b. Oposición
c. Triangulación
d. Promoción

12. Última etapa en la que se divide la partida:

a. Apertura
b. Medio juego
c. Final
d. Oposición

13. Durante la fase final el rey adquiere un papel:

a. Defensivo
b. Pasivo
c. Activo
d. Inactivo

14. Pieza que adquiere gran valor en la fase final:

a. El caballo
b. El peón
c. El alfil
d. El rey

15. Factor que adquiere importancia decisiva en esta fase es:

a. El tiempo
b. El espacio
c. El centro
d. El número de piezas

16. La mayor fuerza de los peones se observa cuando están:

a. Doblados
b. Separados
c. Unidos en la misma fila
d. Bloqueados

17. Los peones pasados deben ser bloqueados por:

a. La dama
b. La torre
c. El Caballo
d. El rey

18. Regla que nos permite saber si un rey defensor puede evitar la promoción de un peón:

a. De tres
b. Del cuadrado
c. De la oposición
d. Del ajedrez

19. Si el Rey defensor ingresa en el cuadrado imaginario del peón, este puede ser:

a. Promocionado
b. Enrocado
c. Sacrificado
d. Detenido

20. Maniobra ejecutada por el rey, en el final con el único objeto de ganar la oposición:

a. Enroque
b. Triangulación
c. Oposición
d. Promoción

21. En la triangulación el rey realiza dos movimientos, cuando podía hacerlo en:

a. Uno solo
b. Tres
c. Cuatro
d. Cinco

22. En la triangulación, se forma sobre el tablero una figura geométrica llamada:

a. Cuadrado
b. Círculo
c. Triángulo
d. Óvalo

23. En el desarrollo de una partida de ajedrez interactúan tres factores que son:

a. Tiempo, espacio y velocidad
b. Tiempo, espacio y fuerza.
c. Desarrollo, potencia y ataque
d. Desarrollo, potencia y armonía

24. Posición que ocurre cuando uno de los bandos carece de jugada útil, porque con cualquier movimiento que realice empeora su situación:

a. Enroque
b. Triangulación
c. Oposición
d. Zugzwang

25. Entre las condiciones de la posición que generan un zugzwang, se encuentra:

a. La posición de las figuras es la ideal
b. Los reyes están solos
c. Las piezas solo tienen una función
d. Cualquiera de las anteriores

UNIDAD IV

El jaque mate

Capítulos



Peter Svidler (Rusia)

Tabla de Contenido IV

Unidad

IV. El jaque mate.

Meta

Aplicar con alto grado de precisión modelos de mate en posiciones de ataque.

Capítulos

XV. Finales de torre.

XVI. Finales de dama.

XVII. Finales de piezas menores.

Contenido

-Modelos de mate.

-Finales de piezas mayores.

-Finales de piezas menores.

Metodología sugerida para el alumno

Para el desarrollo de esta Unidad, el alumno:

-Buscará información referida al procedimiento de jaque mate; según modelos propuestos.

-Elaborará una lista con los modelos propuestos.

-Reproducirá sobre el tablero mural los modelos enumerados.

-Señalará el número mínimo de figuras, con las que puede forzarse el mate.

-Reproducirá modelos de mate simple contra el rey sólo utilizando piezas mayores o menores.

Estrategia de Evaluación sugerida

El docente considerara logrado el objetivo, cuando los alumnos:

-Nombren por escrito, al menos doce modelos de mate.

-Representen, sobre el tablero, posiciones modelos de mate.

-Describan un modelo de mate.

Metodología sugerida para el docente:

Para el desarrollo de esta Unidad, el docente:

-Facilitará a los alumnos información acerca de los métodos empleados en la ejecución del jaque mate. Pedirá a los alumnos que los identifiquen, copien, reproduzcan y archiven.

-Estimulará el estudio, comprensión, práctica y aplicación permanente de los referidos modelos al desarrollo de partidas propias.

-Informará sobre condiciones del material, mínimo necesario para la ejecución del mate; a saber: alfil y caballo contra rey, dos alfiles contra rey, pieza menor y peón, torre contra rey y dama contra rey.

-Mostrará la técnica de ejecución de mates simples.

-Hablará sobre la importancia del dominio de la técnica del mate en la ejecución de posiciones de ataque.



Palabras clave

Jaque mate, modelos de mate, final de pieza mayor, final de pieza menor.

Capítulo XV

Finales de torre

1.- ¿Cuáles son los finales que se presentan con mayor frecuencia?

Los finales de torre y peones son los que se presentan con mayor frecuencia. Pueden clasificarse en finales con peones en un solo flanco del tablero (dama o rey) y con peones en ambos flancos (dama y rey).

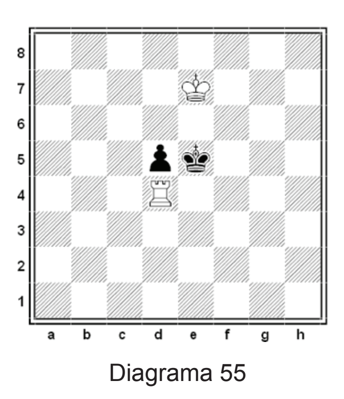


Diagrama 55

En este tipo de finales, generalmente la torre gana contra peón solo pero, no contra dos peones unidos.

2.- En qué momento de la partida, la torre es más activa?

La actividad de las torres se va potenciando en la medida en que la partida avanza hacia su final. Porque, habiendo columnas despejadas, la torre se activa y muestra peligro desde larga distancia.

3.- ¿Las torres cuando están unidas, son más fuertes?

Los finales de torre presentan una amplia gama de situaciones, desde las más sencillas a las más complejas. Inclusive, de posiciones muy similares podemos obtener resultados diferentes. Por ello los expertos consideran que estos finales no son fáciles de conducir.

Sin embargo, las torres son más fuertes cuando están unidas en una fila o, -preferiblemente- en columnas. Esta acción se denomina tener las “torres dobladas”.

Por el efecto devastador de un par de torres, se recomienda en los finales doblar las torres en la 7ma línea del enemigo.

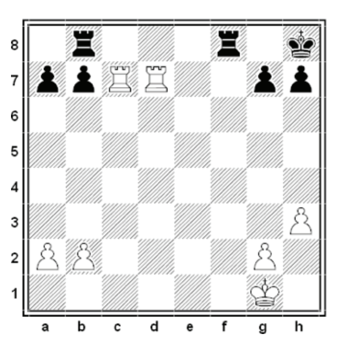
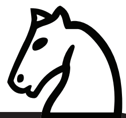


Diagrama 56



Sabías que…

si existe posibilidad de promoción de un peón propio, generalmente se recomienda que la torre se coloque detrás de ese peón.

Capítulo XVI

Finales de dama

1.- En la fase final, ¿cuál es la principal característica de la dama?

Llegado la fase de final de partida, la principal virtud que tiene la dama es su gran movilidad. Al disponer de espacios más abiertos y combinar los movimientos de la torre y el alfil, la dama se convierte en un arma muy poderosa.

2.- ¿Dama y peón ganan contra dama sola?

Depende de la posición. Sin embargo, en la mayoría de los casos una dama y peón ganan contra dama sola. En estos casos la dama atacante deberá acompañar al peón hasta la casilla de coronación.

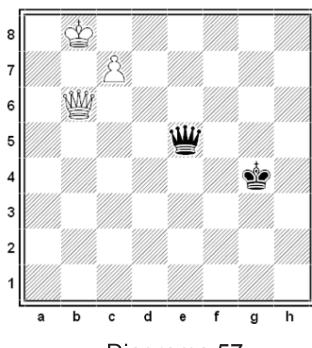


Diagrama 57

Por su parte, el bando defensor intentará dar jaques continuos con su dama al rey contrario con el objeto de alcanzar las tablas.

3.-¿Qué sucede con los finales de dama contra torre y pieza menor?

No habiendo peones sobre el tablero, un final de dama contra torre y pieza menor es generalmente tablas.

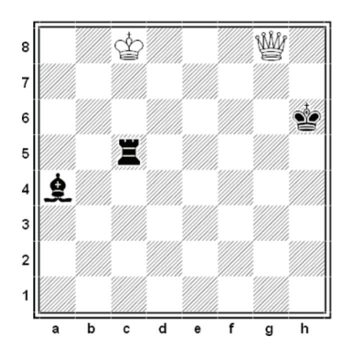
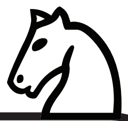


Diagrama 58

Por otra parte, si consideras que estás perdiendo la partida, entonces te sugiero que no cambies las damas.



Sabías que...

en finales de partida, la dama en su accionar puede ser más fuerte que dos torres juntas o que tres piezas menores.

Capítulo XVII

Finales de piezas menores.

1.- ¿Cuáles son las características generales de los finales de piezas menores?

En finales de pieza menor contra peón, el bando que posee la pieza intenta alcanzar las tablas. Sobre todo, si esta pieza es un caballo.

Cuando el final es de alfiles de igual color, este es difícil y, generalmente, se define a favor de uno de los bandos.

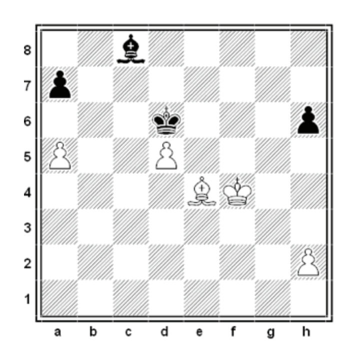


Diagrama 59

Sin embargo, cuando el final es de alfiles de distinto color, las posibilidades de tablas son muy altas.

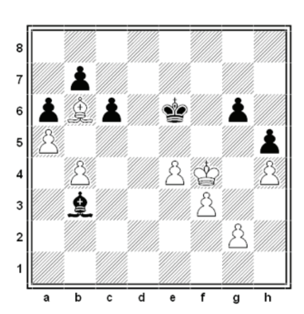


Diagrama 60

2.- ¿Las posibilidades del alfil y el caballo, dependen de la posición?

En la mayoría de los finales de alfil contra caballo, sobre todo si la posición es abierta o muy simplificada, el alfil mostrará superioridad.

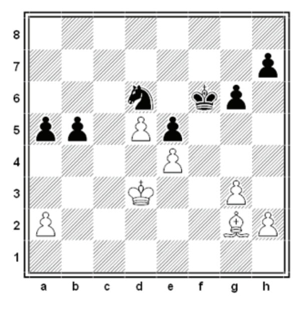


Diagrama 61

Aunque en gran número de finales, el caballo no es “útil” para ganar tiempos, cuando la posición es cerrada -en finales de alfil contra caballo- son los caballos, quienes presentan mayor ventaja.

3.- ¿Cuál es el comportamiento del alfil en el final de partida?

El alfil -por su acción de largo alcance- es eficaz en la lucha contra el avance de peones. Apoyado por su rey, puede luchar exitosamente contra dos peones; inclusive, si estos están separados.

La pareja de alfiles (blanco y negro), son mutuamente complementarios porque en su acción pueden cubrir todas las casillas.

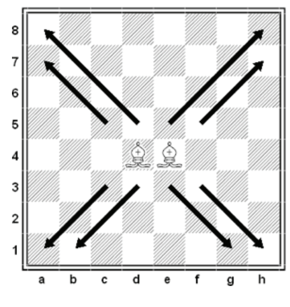


Diagrama 62

El alfil es superior cuando ataca peones contrarios que están bloqueados en casillas de su propio color. Además, puede trasladarse rápidamente de uno a otro flanco y proteger peones pasados.

En posiciones abiertas, los alfiles son –generalmente- superiores a los caballos, sobre todo cuando existen peones movibles en ambos flancos.

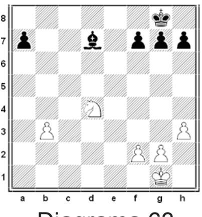


Diagrama 63

4.- ¿Cuál es la conducta del caballo en el final de partida?

Los caballos son fuertes cuando tienen un punto de apoyo (generalmente peones).

Ya hemos dicho que en posiciones cerradas o de bloqueo, donde los peones tienen poca movilidad, generalmente el caballo es superior al alfil.

5.- ¿En qué consiste la regla de Phillidor?

Philidor señaló una regla fundamental en los finales de alfil: si tenemos un alfil que domina las casillas blancas, intentaremos colocar nuestros peones en casillas negras (O viceversa); a fin de que sea posible rechazar con ayuda de este alfil las piezas enemigas situadas entre nuestros peones.

Sabías que...

la mayoría de los finales de caballo y peón contra caballo solo, terminan en tablas.

Capítulo XVIII

La partida tablas

1.- ¿Cuándo la partida es tablas?

Si en una partida de ajedrez no se obtiene decisión a favor de ninguno de los bandos, se dice que la partida es tablas.

Esto quiere decir que se ha llegado a un empate porque no hay ganador ni perdedor, por tanto, cada uno se gana medio punto.

Según el reglamento hay hasta siete formas de alcanzar las tablas:

a. Por mutuo acuerdo.

b. Cuando solamente quedan los reyes.

c. Cuando uno de los jugadores no puede forzar el mate.

d. Al repetirse la posición en tres oportunidades.

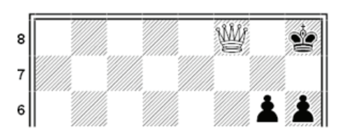
e. En posiciones de total igualdad.

f. Cada jugador ha realizado 50 jugadas sin mover peones o capturar piezas.

g. Por rey ahogado.

2. ¿Qué es un jaque perpetuo?

Un perpetuo o jaque perpetuo se da cuando el jugador "atacante" da jaques consecutivos al rey contrario sin que éste, al desplazarse a otra casilla, los pueda evitar. Esto produce un resultado de tablas.



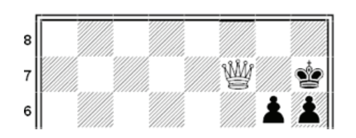


Diagrama 64

3. ¿Cuándo se dan las tablas por "rey ahogado"?

Las tablas por rey ahogado se producen cuando el jugador al cual le toca mover –sin estar en jaque- no dispone de jugada legal alguna. Esto implica que está atrapado y no puede realizar jugada legal alguna.

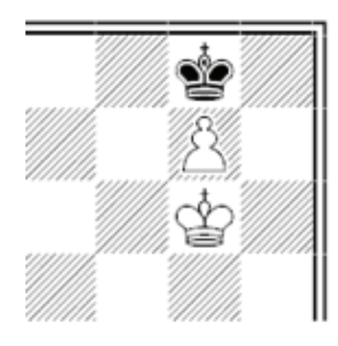
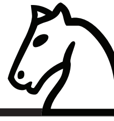


Diagrama 65



Sabías que...

Los maestros Tigran Petrossian y Vladimir Krammik son dos de los campeones mundiales, con mayor promedio de partidas tablas.

AUTOEVALUACIÓN IV

Luego de haber leído con atención los contenidos correspondientes a la Unidad IV, procede a contestar cada una de las proposiciones planteadas a continuación. Lee cuidadosamente cada una de ellas y sus respuestas probables; escoge aquella que mejor se adapte al ítem y encierra en un círculo la letra minúscula que aparece a la izquierda de la seleccionada. Cada respuesta correcta tiene un valor de 1 punto.

1. Obligar a abandonar o de dar mate al rey contrario, es el fin de:

a. La apertura
b. El medio juego
c. El final
d. La partida de ajedrez

2. Situación en la que una pieza amenaza o ataca la casilla en la cual está ubicada el rey:

a. Jaque.
b. Jaque mate.
c. Zugzwang.
d. Peligro.

3. Si el Rey está atacado por una o más piezas, se dice que está en:

a. Jaque mate.
b. Jaque.
c. Zugzwang.
d. Peligro.

4. ¿Está permitido que una pieza al ser movida ponga a su propio rey en jaque?

a. Si.
b. No.
c. Depende.
d. A veces.

5. ¿Es obligatorio anunciar el jaque?

a. No.
b. Si.
c. Depende.
d. A veces.

6. ¿Cuándo debe ser contrarrestada la amenaza del jaque?

a. Antes de producirse.
b. Después de producirse.
c. A la jugada siguiente.
d. En cualquier momento.

7 .¿Puede el rey colocarse voluntariamente o permanecer en jaque?

a. A veces.
b. De vez en cuando.
c. No.
d. Siempre.

8. ¿Cuántas opciones tiene el Rey para escapar de un jaque?

a. Una.
b. Dos.
c. Tres.
d. Cuatro.

9. Situación en la que un Rey está amenazado y en la siguiente jugada no puede escapar de ninguna forma ante esta amenaza:

a. Jaque.
b. Jaque mate.
c. Zugzwang.
d. Peligro.

10. Posición final que constituye el objetivo central del juego de ajedrez:

a. Jaque mate.
b. Oposición.
c. Zugzwang.
d. Jaque.

11. Unidad de medida del valor absoluto de las figuras del ajedrez:

a. La dama.
b. La torre.
c. El peón.
d. El rey.

12. Pieza cuyo valor estimado es 9:

a. La dama.
b. La torre.
c. El peón.
d. El rey.

13. Piezas del ajedrez con valores absolutos muy aproximados a 3:

a. Dama y torre.
b. Torre y rey.
c. Alfil y dama.
d. Alfil y caballo.

14. ¿En un final de rey, alfil y caballo, puede darse el mate?

a. Sí.
b. No.
c. A veces.
d. Nunca.

15. ¿Con rey y dos caballos, puede darse jaque mate?

a. Sí.
b. No.

c. A veces.
d. Nunca.

16. ¿Es posible el mate de Rey y torre contra Rey, cuando el Rey contrario haya sido obligado a desplazarse hacia el borde o la esquina del tablero?

a. Sí.
b. No.
c. A veces.
d. Nunca.

17. En procedimientos de rey y dama contra rey, el rey contrario debe ser rodeado, no:

a. Atacado.
b. Ahogado.
c. Bloqueado.
d. Jaqueado.

18. Procedimiento durante el cual el mate es posible cuando el rey contrario es obligado a desplazarse hacia una de las esquinas del tablero:

a. Rey y dos caballos.
b. Rey y dos torres.
c. Rey y dos alfiles.
d. Rey y dama.

19. Nombre del sistema que tiene por objeto hacer más preciso el proceso de mate con alfil y caballo:

a. Siciliano.
b. Triangulación.
c. Oposición de reyes.
d. Deletang.

20. El resultado de una partida de ajedrez puede ser:

a. Ganada.
b. Perdida.
c. Tablas.
d. Cualquiera de las anteriores.

21. Cuando es imposible ganar o perder la partida, se dice que la partida es:

a. Empate.
b. Tablas.
c. Nula.
d. Cualquiera de las anteriores.

22. ¿Cuántas formas legales hay en ajedrez para que una partida sea tablas?

a. Tres.
b. Cinco.
c. Siete.
d. Nueve.

23. Algunas de las formas de alcanzar las tablas, son:

a. Cuando solamente quedan los reyes.
b. Por “jaque perpetuo”.
c. En posiciones de total igualdad.
d. Todas las anteriores.

24. Posición de tablas en la cual, el jugador al cual le toca mover –sin estar en jaque- no dispone de jugada legal alguna:

a. Mutuo acuerdo.
b. Repetición de jugadas.
c. Rey ahogado.
d. Imposibilidad de mate.

25. En un final de rey y alfil contra rey y alfil, con alfiles del mismo color, la partida es:

a. Ganada.
b. Tablas.
c. Perdida.
d. Ninguna de las anteriores.

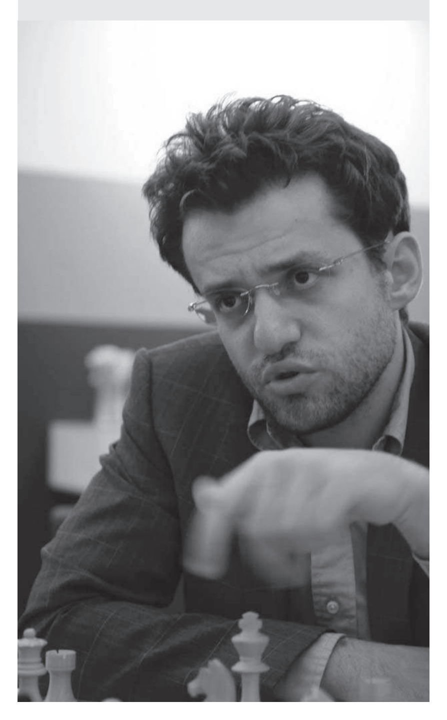
26. Si en un final cada jugador ha realizado 50 jugadas sin mover peones o capturar piezas, se dice que la partida es:

a. Ganada.
b. Perdida.
c. Tablas.
d. Ninguna de las anteriores.

UNIDAD V

El medio juego

Capítulos



Levon Aronian (Armenia)

Tabla de Contenido V

Unidad

V: El medio juego.

Meta

Aplicar los principios generales del medio juego en la conducción efectiva de la partida.

Capítulos

XIX. Características generales del medio juego.

XX. El cambio de piezas.

XXI. La combinación.

XXII. Los temas tácticos

Contenido:

-El medio juego.
-La combinación.
-La táctica y sus temas.
-El cambio y recambio de figuras: piezas y peones.

Metodología sugerida para el alumno

Para el desarrollo de esta Unidad, el alumno:

-Investigará acerca de la táctica ajedrecística; definición, características generales, ejemplos, aplicación e importancia.

-Discutirá sobre el concepto de táctica y establecerán conclusiones propias.

-Recabará información acerca del cambio de piezas en la partida de ajedrez; en particular, el referido al de “calidad”

-Formulará, por escrito, el concepto de “calidad”.

-Buscará información referida al término combinación: definición, estructura, tipos y ejemplos.

-Resolverá ejercicios de tipo combinatorio.

Estrategia de Evaluación sugerida

El docente considerara logrado el objetivo, cuando los alumnos:

-Señalen los principios generales que rigen la fase del medio juego.

-Formulen por escrito los conceptos de: táctica, calidad y de combinación.

-Identifiquen las características generales de una combinación.

-Den ejemplos de distintos tipos de combinación.

Metodología sugerida para el docente

Para el desarrollo de esta Unidad, el docente:

-Solicitará a los alumnos que elaboren un esquema en el que señalen las características generales de la fase del medio juego.

-Facilitará diagramas, que ilustren el tema del ataque o la defensa en la realización del medio juego.

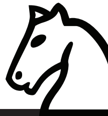
-Promoverá una discusión sobre la importancia del conocimiento y aplicación del concepto táctico, en el desarrollo de acciones ofensivas y defensivas durante la partida asociadas a un plan general de lucha.

-Pedirá que formulen un concepto de táctica ajedrecística.

-Solicitará a los alumnos que recaben la información referente al término "calidad": concepto, condiciones y ejemplos.

-Informará que la combinación es un segmento de la partida, en la que se obtiene un objetivo ya determinado, en un plan general de acción.

-Facilitará información, respecto al término "combinación" su definición, mecanismo, clasificación, importancia y modelos.



Palabras clave

Medio juego, cambio de piezas, recambio de piezas, combinación, táctica, temas tácticos.

Capítulo XIX

Características generales del medio juego

1.- ¿Qué es el medio juego?

El medio juego es la fase intermedia entre la apertura y el final. En él tienen lugar las acciones más decisivas del desenlace de la partida. En el medio juego la imaginación creadora es más importante que la memoria. De hecho, generalmente gana quien tiene la fantasía más cultivada.

2.-¿Cuáles son los principios básicos del medio juego?

Los principios fundamentales del medio juego son: a. El control del centro, b. La acción coordinada de las piezas, c. El mayor desarrollo de las piezas, d. La búsqueda de ventaja material o posicional y e. El ataque en bloque contra el rey contrario.

En esta fase comienzan a observarse los golpes tácticos y las maniobras ofensivas y defensivas. Aquí se realizan los cambios y recambios que nos permitirán definir el tipo de final que se quiere jugar.

3.- ¿En ajedrez, qué es estrategia?

La estrategia tiene que ver con la elaboración de los planes de juego. Es el arte de coordinar armónicamente la acción de piezas y peones propias con el objeto de obtener la victoria.

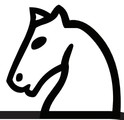
En una partida jugada por ajedrecistas de un nivel similar y sin que se cometan errores, debe triunfar aquel que tenga la visión estratégica más amplia y profunda.

4.- ¿De qué trata la táctica?

La táctica es el conjunto de acciones ofensivas o defensivas que se desarrollan a lo largo de la partida. Estas acciones específicas (maniobras o golpes tácticos), están relacionadas con la ejecución de un plan estratégico.

5.- ¿Qué relación hay entre táctica y estrategia?

Básicamente, primero es la estrategia y luego la táctica. La táctica es el conjunto de maniobras o movimientos que deben ser realizados para que se ejecute –con éxito- un plan estratégico dado. Mientras en la estrategia interesa el qué hacer en la táctica lo importante es cómo hacer.



Sabías que…

las maniobras tácticas también son llamados golpes tácticos.

Capítulo XX

El cambio de piezas

1.- ¿En ajedrez, a qué se le llama cambio?

Los cambios se dan cuando son capturadas en una misma casilla piezas de ambos bandos. Esto quiere decir que un cambio es la consecuencia de una captura seguida de la recaptura correspondiente. Por ejemplo: un peón blanco ubicado en d5 es tomado por un caballo negro (captura). Enseguida –y en esa misma casilla- este (el caballo negro) es capturado por un alfil blanco (recaptura).

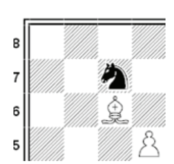


Diagrama 66

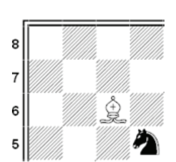


Diagrama 67

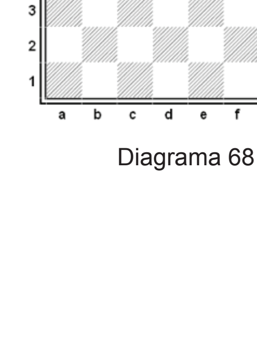


Diagrama 68

Capítulo XXI

La combinación

1.- ¿Qué es una combinación?

La combinación es una secuencia de jugadas más o menos forzadas que típicamente tiene un sacrificio incorporado y cuyo objeto es el de alcanzar una ventaja decisiva.

La combinación es el punto culminante de la táctica. Es un conjunto de jugadas obligadas para alcanzar un propósito dado: ganancia de espacio, ganancia de material, mate al rey, etc.

Una combinación se efectúa como consecuencia de una mejor distribución de piezas y de un mejor juego posicional.

Entre los grandes jugadores de combinación de todos los tiempos están Morphy, Anderssen, Alehkine, Marshall, Keres, Tahl, Fischer, Kasparov, Shirov y Topalov.

2.- ¿Cómo se clasifican las combinaciones?

Las combinaciones se pueden clasificar en tres grandes grupos: de mate, para ganar material y posicionales.

En el caso de las llamadas combinaciones de mate, el objetivo está bien definido: dar mate al rey contrario.

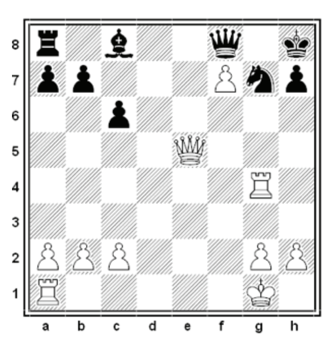


Diagrama 69

Una combinación también nos puede servir para obtener ventaja material y/o posicional.

Se obtiene ventaja material cuando ganamos peones o piezas contrarias, y posicional cuando ganamos espacio o colocamos mejor nuestras piezas y peones.

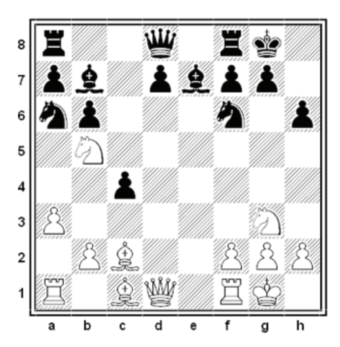
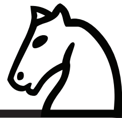


Diagrama 70



Sabías que...

con el jaque doble hay que estar muy atentos porque con él podemos ganar o perder muchas partidas.

Capítulo XXII

Los temas tácticos o combinatorios

1.-¿Cuántos tipos de temas tácticos se conocen?

Básicamente, los temas tácticos o temas combinatorios son doce; a saber: 1. la clavada, 2. el doble ataque, 3. el jaque a la descubierta, 4. el cierre de líneas, 5. la destrucción de la defensa, 6. la atracción, 7. la desviación, 8. los rayos X, 9. el bloqueo, 10. el desbloqueo (o liberación del espacio), 11. la jugada intermedia y 12. los sacrificios

2.- ¿En ajedrez, a qué se le denomina "clavada"?

Entre los temas tácticos de combinación más conocidos están la clavada y el ataque doble.

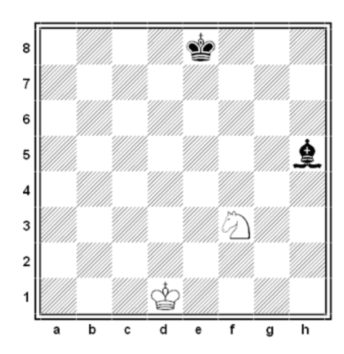


Diagrama 71

La clavada se produce cuando una pieza inmoviliza o "clava a su casilla" a una o varias piezas adversarias que protegen al rey.

3.- ¿Qué es el jaque doble?

Una de las jugadas más interesantes y peligrosas del juego es la del jaque doble. En ella, una pieza –generalmente el caballo- da jaque al rey contrario pero también ataca una de sus piezas importantes; por ejemplo, la dama o la torre.

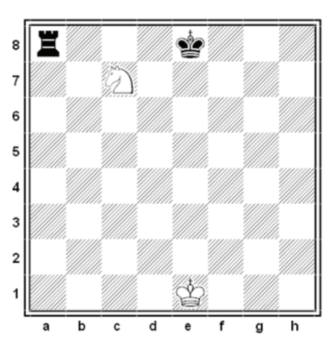


Diagrama 72

Este ataque también es llamado "horquilla". Pero no solo el caballo, sino cualquiera de las otras piezas del juego: dama, torre y alfil pueden generar jaques doble que en muchas oportunidades deciden el destino de la partida.

4.- ¿En qué consiste el "jaque a la descubierta"?

El jaque a la descubierta es un tipo de ataque en el cual, al mover una pieza esta descubre a otra ubicada en su misma línea y que da jaque al rey.

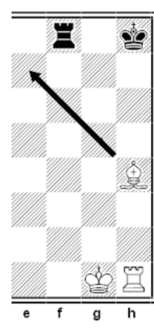


Diagrama 73

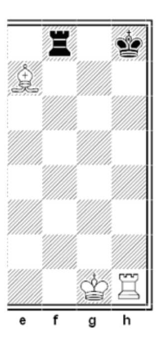


Diagrama 74

5.- ¿Cómo se efectúa el "cierre de líneas"?

El cierre de líneas es un procedimiento utilizado cuando se hace necesario anular la comunicación o interacción entre las piezas del contrincante.



Diagrama 75

6.- ¿Qué significa "destrucción de la defensa" en ajedrez?

La destrucción de la defensa es un procedimiento mediante el cual una o más piezas defensoras son eliminadas con el objeto de obtener ventajas.

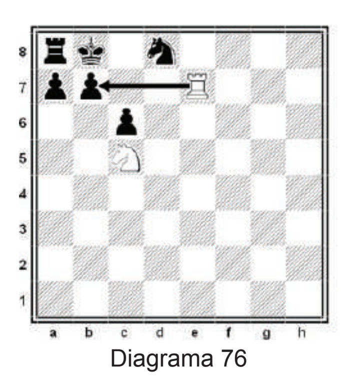


Diagrama 76

7.- ¿En qué consiste la atracción?

La atracción es un procedimiento por el cual el rey contrario es llevado hasta un lugar del tablero donde pueda ser

atacado con mayor facilidad exponiéndolo al peligro del jaque mate.

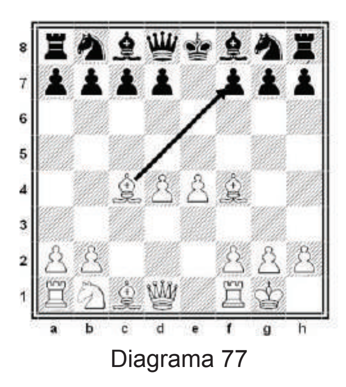


Diagrama 77

8.-¿Cuándo ocurre la "desviación"?

La desviación ocurre cuando a una pieza contraria -que está cumpliendo un papel de defensora- se le obliga a cambiar su función, desprotegiendo así a la pieza o casilla defendida.

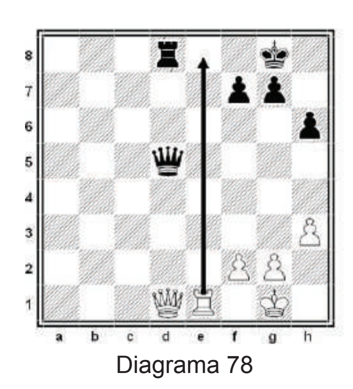


Diagrama 78

9.- ¿Qué son los "rayos X"?

Los rayos X es aquel procedimiento táctico utilizado cuando el rey y otra pieza están en la misma línea (columna, fila o diagonal), de manera tal que cuando este esquiva un jaque la pieza puede ser capturada.

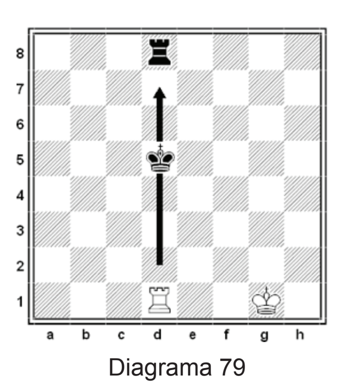


Diagrama 79

10.- ¿Cómo se realiza el "bloqueo y el desbloqueo"?

El bloqueo es aquella maniobra por la cual las fuerzas del oponente son forzadas a restringir su movilidad y comunicación.

En el desbloqueo o liberación del espacio, piezas o peones que no están cumpliendo función alguna,

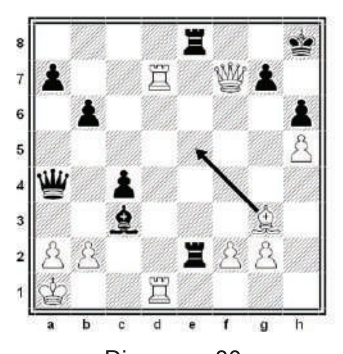


Diagrama 80

son desalojadas de sus casillas, para ser remplazadas por piezas o peones más activos; generalmente de largo alcance.

11.- ¿Cómo se produce una jugada intermedia?

En la jugada intermedia un jugador rompe una secuencia lógica de jugadas sobre un objetivo dado, al ejecutar una jugada sobre otro distinto.

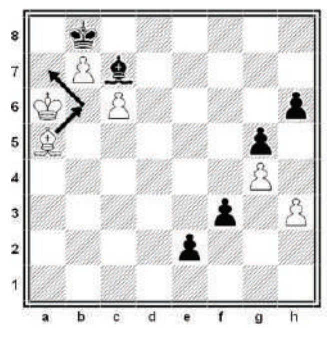


Diagrama 81

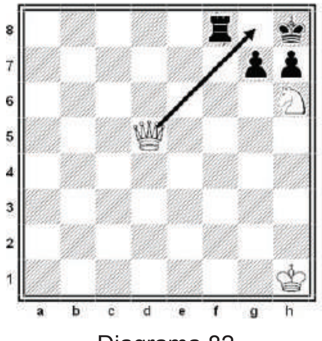


Diagrama 82

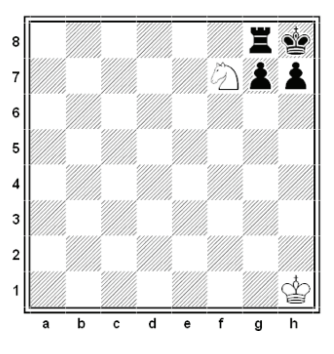


Diagrama 83

12.- En ajedrez, ¿qué es un sacrificio?

Los sacrificios están relacionados con la entrega voluntaria de una o varias piezas con el objeto de alcanzar ventaja material, espacial o el mate.



Sabías que ...

en una combinación podemos identificar a alguno de los llamados “temas combinatorios” o “temas de ataque”.

AUTOEVALUACIÓN V

Luego de haber leído con atención los contenidos correspondientes a la Unidad V, procede a contestar cada una de las proposiciones planteadas a continuación. Lee cuidadosamente cada una de ellas y sus respuestas probables; escoge aquella que mejor se adapte al ítem y encierra en un círculo la letra minúscula que aparece a la izquierda de la seleccionada. Cada respuesta correcta tiene un valor de 1 punto.

1. Decimos que medio juego es la fase de la partida que se encuentra entre:

a. La apertura y el enroque
b. El final y el enroque
c. La apertura y el final
d. Ninguna de las anteriores

2. Los golpes tácticos y las maniobras ofensivas y defensivas comienzan a observarse en:

a. La apertura
b. El medio juego
c. El final
d. Ninguna de las anteriores

3. Una característica del medio juego es que en él se observa:

a. Pocos peones en juego
b. Mayoría de las piezas desarrolladas
c. Mayoría de peones desarrollados
d. Pocas piezas en juego

4. Fase de la partida en la que se realiza la mayoría de los cambios y recambios:

a. Final
b. Medio juego
c. Preparatoria
d. Apertura

5. ¿Quién describió por vez primera las postulados generales del medio juego?

a. Morphy
b. Steinitz
c. Niemzovitch
d. Alhekine

6. Aquel jugador que tiene ventaja debe atacar, este es un postulado referido a:

a. La apertura
b. El medio juego
c. El final
d. El contaataque

7. Gran parte de la partida de ajedrez transcurre mediante la realización de:

a. Cambios
b. Enroques
c. Recambios
d. Cambios y recambios

8. Principios de la apertura que aún persisten en el medio luego:

a. El control del centro
b. Mayor desarrollo
c. La acción coordinada de las piezas
d. Todas las anteriores

9. Antes de iniciar un ataque contra el adversario, debemos:

a. Controlar el centro del tablero
b. Enrocar corto
c. Contar con un frente de peones
d. Simplificar la posición

10. Se observa que en la medida en que avanza la partida, el número de piezas y peones:

a. Aumenta
b. Se reduce
c. Se mantiene igual
d. Ninguna de las anteriores

11.El material que va desincorporándose, a lo largo de la partida:

a. Es intercambiado con el compañero
b. Es escondido bajo la mesa
c. Es reincorporado al tablero
d. Es desincorporado del tablero

12. La diferencia de valor absoluto –favorable a la torre- cuando se le compara con el alfil o el caballo, se denomina:

a. Triangulación
b. Valor relativo
c. Calidad
d. Triangulación

13. La consecuencia de una captura, seguida de la recaptura correspondiente, se denomina:

a. Recambio
b. Oposición
c. Tablas
d. Cambio

14. Los cambios pueden ser:

a. Ofensivos o defensivos
b. Solo iguales
c. Solo desiguales
d. Iguales o desiguales

15. El término calidad se relaciona solamente con las siguientes piezas:

a. Rey, alfil y peón
b. Torre, caballo y peón
c. Torre, alfil y caballo
d. Rey, dama y torre

16. Tener calidad en una partida, implica tener una torre por:

a. Un alfil o caballo entregado
b. Una dada entregada
c. Un peón entregado
d. Ninguna de las anteriores

17. Coordinación lógica de un plan que a través de diferentes maniobras nos permite la consecución de un objetivo determinado y que facilita las posibilidades de victoria:

a. Tema táctico
b. Motivo combinatorio
c. Estrategia
d. Táctica

18. Cuando entregamos una torre por una pieza menor, hemos:

a. Ganado calidad
b. Ganado una pieza
c. Perdido una pieza
d. Perdido calidad

19. Importante factor que influye sobre la elaboración de un plan estratégico, al momento de tratar una posición particular, es:

a. La tenencia de ventaja material
b. La tenencia de ventaja posicional
c. El control del centro
d. Ninguna de las anteriores

20. La armonía entre las piezas, ganancia de espacio y el control de casillas claves forman parte de las llamadas ventajas:

a. Temporales
b. Materiales
c. Espaciales
d. Posicionales

21. Armonizar la coordinación entre las piezas, es uno de uno de los consejos de:

a. Steinitz
b. Capablanca
c. Staunton
d. Reti

22. Ventajas que pueden compensar ampliamente carencias materiales de nuestro bando:

a. Temporales
b. Materiales
c. Espaciales
d. Posicionales

23. Maniobras que deben ser realizadas para que se ejecute un plan estratégico:

a. Táctica
b. Motivo combinatorio
c. Estrategia
d. Tema táctico

24. Jugadores que elaboran planes generales con base en la coordinación de las fuerzas propias y su valoración sobre el tablero, son llamados jugadores.

a. Combinatorios
b. Estratégicos
c. Tácticos.
d. Universales

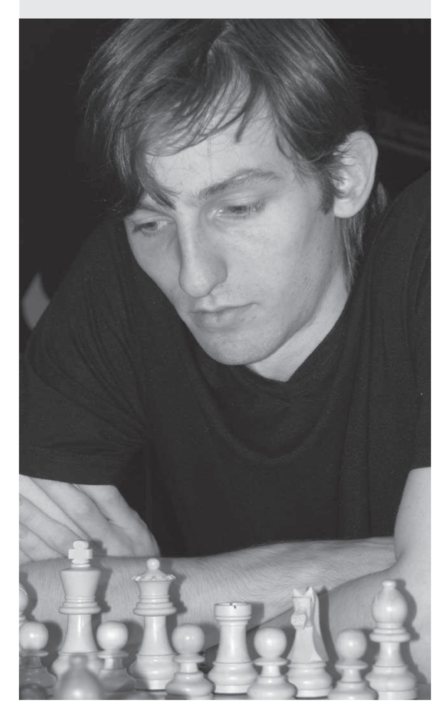
25. Los jugadores que basan su juego en los golpes y maniobras tácticas son llamados:

a. Combinatorios
b. Estratégicos
c. Tácticos
d. Universales

UNIDAD VI

El ataque

Capítulos



Alexander Grishuk (Rusia)

Tabla de Contenido VI

Unidad

VI. El ataque.

Meta

Deducir la importancia del ataque como base de la iniciativa en la partida de ajedrez.

Capítulos

XXIII. El sacrificio.

XXIV. El ataque: principios generales.

XXV. La cadena de peones.

Contenido

-El sacrificio y su clasificación.

-Principios generales del ataque.

-La cadena de peones y sus características.

Metodología sugerida para el alumno

Para el desarrollo de esta Unidad, el alumno:

-Seleccionará posiciones en las que se observen los distintos tipos de sacrificio, establecidos por R. Spielmann, en la clasificación ya estudiada.

-Colocará sobre el tablero, posiciones a partir de las cuales, puedan originarse sacrificios.

-Elaborará un listado, con no menos de siete (7) posiciones, que ilustren los diferentes temas tácticos.

-Reproducirá, partidas en las que se ejecuten maniobras de ataque.

-Buscará información referida a la cadena de peones: su definición y ejemplos.

Estrategias de Evaluación sugeridas

El docente considerara logrado el objetivo, cuando los alumnos:

-Describan técnicas táctico-combinatorias que aplicarán en la resolución de posiciones dadas.

-Coloquen, sobre el tablero, configuraciones puedan ejecutarse distintos tipos de sacrificio.

-Reconozcan, dada una serie de diagramas, posiciones típicas de ataque.

-Diferencien, dada una serie de posiciones sobre el tablero, cadenas de peones: buenas, regulares y malas.

Metodología sugerida para el docente

Para el desarrollo de esta Unidad, el docente:

-Facilitará información de partidas, en las que se evidencian distintos procedimientos tácticos de sacrificio.

-Solicitará a los alumnos, que enumeren en un listado, los tipos de sacrificios propuestos por R. Spielmann.

-Dará información sobre los principios generales del ataque.

-Reconocerá la eficiencia del sacrificio, en tanto motivo táctico-combinatorio para la obtención de ventajas durante el desarrollo de la partida.

-Informará sobre la importancia del estudio de la estructura de peones como base estratégica para el correcto desarrollo de la partida.



Palabras clave

Sacrificio,
cadena de peones.

Capítulo XXIII

El sacrificio. Clasificación general

1.-¿Cuándo ocurre un sacrificio?

Cuando un jugador entrega voluntariamente una o varias piezas con el objetivo de conseguir alguna ventaja incluyendo la posibilidad de mate, se dice que ha ejecutado un sacrificio.

2.-¿Por qué se realizan los sacrificios?

Al intentar un sacrificio, el jugador lo hace por una de las cuatro razones siguientes: a. Mantener la iniciativa, b. Atacar con intenciones de mate, c. Mejorar su posición sobre el terreno y/o d. Evitar un mate inminente.

Entre los maestros del ajedrez que nos han legado las mejores joyas del arte del sacrificio, se encuentran: Alehkine, Anderssen, Bogoljuvow, Fischer, Morphy, Richter, Spielmann, y Tahl.

3.-¿Cómo se clasifican los sacrificios?

Según Rudolf Spielmann, uno de los más grandes tácticos del ajedrez, los sacrificios pueden clasificarse en simulados y verdaderos.

a. Los sacrificios simulados son aquellos en los cuales no hay riesgos, porque el ejecutante sabe cuándo y dónde termina la combinación en ganancia de material o en amenaza de mate. A su vez, estos pueden ser: posicionales, para ganar material o de mate.

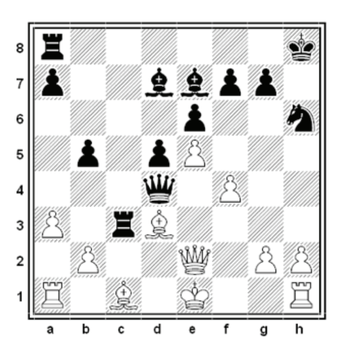


Diagrama 84

b. En los sacrificios verdaderos el ejecutante no tiene certeza respecto de lo que ocurrirá tras la combinación. En esta modalidad trabaja más con la intuición de lo que pueda suceder sobre el tablero. Entre los más conocidos están los sacrificios de desarrollo obstructivos, los preventivos y los utilizados para abrir columnas.



Sabías que...

los más espectaculares sacrificios, son los de dama y de torre.

Capítulo XXIV

El ataque: principios generales.

1.- ¿A qué se le llama "ataque" en ajedrez?

El ataque se puede definir como aquel conjunto de jugadas o maniobras desarrolladas con el objeto de obtener algún tipo de ventaja o el mate al rey contrario.

2.- ¿Cuáles son los elementos de un buen ataque?

Un ataque exitoso deberá tener en cuenta los tres elementos o factores dinámicos siguientes: 1º superioridad de fuerzas; 2º debilidad del adversario y 3º conocimiento de los temas tácticos.

Es importante tener superioridad de fuerzas (piezas, peones y/o posición), sobre aquella zona del tablero sobre el cual se desencadenará la acción.

Identificar la debilidad del contrario (una casilla, una pieza mal colocada o un rey desprotegido). De no existir alguna, proceder a crearla.

El dominio de los temas de ataque o motivos táctico – combinatorios, es fundamental. Por ejemplo, acciones tácticas como la clavada, el doble ataque y el jaque a la descubierta son las más comúnmente aplicadas.

3.- ¿Cuándo atacar?

El ataque se debe iniciar cuando consideremos que se tiene superioridad sobre el contrario y se han acumulado suficientes fuerzas sobre el sector o conjunto de casillas que va a ser atacado.

4.- ¿Cómo atacar?

Utilizando uno o varios temas tácticos o combinatorios, a saber: doble ataque, jaque a la descubierta, destrucción de la defensa, desviación, sacrificios, etc.

5.- ¿Dónde atacar?

Para decidir dónde atacar debemos tomar en cuenta dos situaciones diferentes. La primera, relacionada con el sector del tablero enemigo en el cual tenemos mayor fuerza y movilidad de nuestras piezas y peones y, la segunda, donde el contrario presenta una o varias debilidades que puedan ser explotadas.

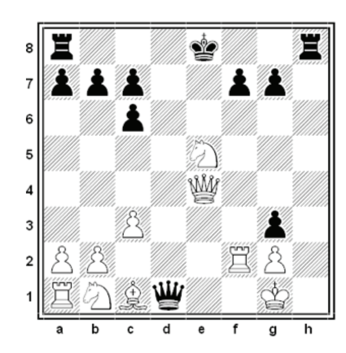


Diagrama 85



Sabías que ...

el campeón mundial de ajedrez Bobby Fischer, es considerado uno de los más grandes atacantes de la historia.

Capítulo XXV

La cadena de peones

1.- ¿Qué es una "cadena de peones"?

Los peones son fuertes cuando están unidos, protegidos y libres.

A su vez, los peones pueden avanzar solos o en grupos. Cuando están unidos en grupo se habla de "cadena de peones".

Una cadena de peones es aquella estructura formada por una hilera de peones ininterrumpida que en línea diagonal se inicia en su base, generalmente ubicada en la 2da fila de las blancas o en la 7ma para las negras. Puede estar formada por 3, 4, 5 o 6 peones.

En una "cadena" cada peón –menos el que sirve de base, está protegido por su peón inmediato inferior (o sea, el último).

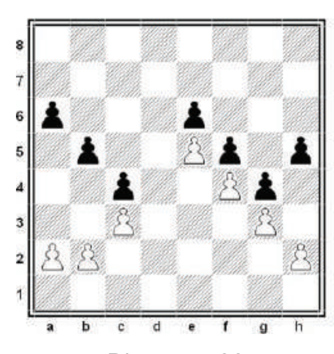


Diagrama 86

2.- ¿Cómo se clasifican las cadenas?

Una cadena de peones puede ser del tipo móvil o inmóvil.

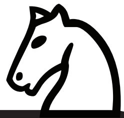
Una cadena de peones móviles posee mayor capacidad de avance y fuerza que generalmente redunda en el triunfo del bando que la posee.

Mientras que, una cadena de peones inmóviles o fija es aquella en la cual los peones están bloqueados por los peones contrarios.

3.- ¿Es importante saber avanzar los peones de una cadena?

Los peones son las estructuras más duraderas de una posición. La ruptura de un eslabón de la cadena puede provocar que otros eslabones o casillas también se debiliten y caigan.

Por eso, el avance de cualquiera de los peones de una cadena es una decisión delicada, porque esto modifica la estructura y –por tanto- la posición. Esto implica que la posición puede reforzar o debilitar.



Sabías que...

cuando los peones se desplazan en cadena, estos se defienden mejor entre sí.

AUTOEVALUACIÓN VI

Luego de haber leído con atención los contenidos correspondientes a la Unidad VI, procede a contestar cada una de las proposiciones planteadas a continuación. Lee cuidadosamente cada una de ellas y sus respuestas probables. Escoge aquella que mejor se adapte al ítem y encierra en un círculo la letra minúscula que aparece a la izquierda de la seleccionada. Cada respuesta correcta tiene un valor de 1 punto.

1. Al entregar voluntariamente una o varias piezas con el objetivo de conseguir alguna ventaja, se dice que el jugador ha ejecutado:

a. Un ataque
b. Un contragolpe
c. Un sacrificio
d. Un cambio ventajoso

2. Generalmente un sacrificio se hace por:

a. Por cambiar piezas
b. Por atacar
c. Por defender
d. Por mantener la iniciativa

3. Mejorar la posición sobre el terreno, ¿es una razón para sacrificar?

a. Sí
b. No
c. A veces
d. Pocas veces

4. Con un sacrificio, ¿se puede evitar un mate inminente?

a. No
b. De vez en cuando
c. A veces
d. Sí

5. Para desarrollar un sacrificio exitoso es necesario:

a. Poseer ventaja material
b. Estar enrocado
c. Poseer ventaja posicional
d. Todas las anteriores

6. Se recomienda que el bando atacante controle la mayor cantidad de:

a. Diagonales
b. Columnas
c. Casillas
d. Filas

7. Casillas claves que deben ser controladas en un ataque del blanco:

a. e4, e5 y e6
b. f6, g6 y h6
c. h1, g2 y f3
d. c2, b3 y a4

8. En un ataque blanco, el poseer un peón en e5, elimina de la casilla f6 al:

a. Caballo blanco
b. Caballo negro
c. Alfil blanco
d. Alfil negro

9. Una clasificación adecuada de los sacrificios, puede ser:

a. Simulados y verdaderos
b. Simulados y obstructivos
c. Verdaderos y posicionales
d. Obstructivos y posicionales

10. Acción conjunta que realizan piezas y peones con el fin de lograr ventaja en la partida o simplemente dar mate al rey contrario:

a. Bloqueo
b. Ataque
c. Defensa
d. Contraataque

11. Quien ataca debe poseer ventaja de espacio, esto es un principio general de:

a. Ataque
b. Bloqueo
c. Contraataque
d. Defensa

12. Tipo de respuesta dada ante una jugada de ataque, hecha por el adversario:

a. Bloqueo
b. Ataque
c. Contraataque
d. Defensa

13. Consiste en atacar una pieza que si el rival la retira a otra casilla, queda amenazada una segunda pieza:

a. Ataque por rayos X
b. Doble ataque
c. Promoción
d. Zugzwang

14. La posición o estructura inicial de los peones blancos, al comienzo de la partida- está ubicada en la:

a. Primera fila
b. Segunda fila
c. Séptima fila
d. Octava fila

15. Los peones pueden estar unidos en:

a. Una única cadena
b. Doblados
c. Aislados entre sí
d. Cualquiera de las anteriores

16. Situación en la cual un peón o pieza ataca –simultáneamente– a dos piezas contrarias:

a. Jaque mate
b. Doble ataque
c. Triangulación
d. Zugzwang

17. ¿Cuál es la pieza con la cual es más fácil hacer los dobles ataques?

a. El rey
b. El alfil
c. La dama
d. El caballo

18. El doble ataque a la descubierta es una jugada de tipo:

a. Defensivo
b. Estratégico
c. Combinatorio
d. Táctico

19. El objetivo del doble ataque implica generalmente la ganancia de:

a. Espacio
b. Tiempos
c. Fuerza
d. Materiales

20. Se dice que los peones son muy valientes porque:

a. Defienden al rey
b. Están unidos
c. Nunca retroceden
d. Pueden ser promocionados

21. Estructuras que definen el estado en que se encuentran las líneas y zonas del tablero:

a. Islas de peones
b. Cadenas de peones
c. Posición del rey
d. Ninguna de las anteriores

22. La siguiente estructura de peones: e5, f3, g2 y h5, es considerada:

a. Mala
b. Buena
c. Regular
d. Deficiente

23. La posición ideal de los peones es la que forma una línea:

a. Vertical
b. Diagonal
c. Horizontal
d. Imaginaria

24. La siguiente estructura de peones: d4, e3, f2, g2 y h2, se puede considerar:

a. Buena
b. Regular
c. Mala
d. Deficiente

25. Una cadena de peones, valorada como regular es la siguiente:

a. e2, f2, g3 y h2
b. e5, f4, g3 y h2
c. e3, f4, g5 y h6
d. e5, f4, g4 y h5

UNIDAD VII

La defensa y el contraataque

Capítulos



Boris Gelfand (Israel)



Tabla de Contenido VII

Unidad

VII: La defensa y el contraataque.

Meta

Identificar los fundamentos de la defensa en ajedrez.

Capítulo

XVI: La defensa y el contraataque en el ajedrez.

Contenido

-La defensa: activa y pasiva

-El contraataque: concepto, ejemplos.

Metodología sugerida para el docente

Para el desarrollo de esta Unidad, el docente:

-Facilitará información acerca de la defensa en el ajedrez: su definición, principios generales, clasificación y modelos.

-Promoverá demostraciones relativas a posiciones en las que se evidencie la aplicación de procedimientos defensivos; activos y pasivos.

-Informará a los alumnos, que entre los principios defensivos, utilizados en el ajedrez, se cuentan: (1) La defensa en una reacción ante una jugada dada; por tanto requiere de la observación, descripción y valoración de la posición; (2) deberán evitarse posiciones restringidas; al valorar la posición deberá verificarse hasta que momento puede haber resistencia; (3) atender al centro en la formulación de un plan defensivo; (4) la defensa debe ser económica.

-Presentará ejemplos de maniobras de contra ataque.

-Mostrará el valor del contraataque en tanto defensa activa en partidas de torneos actuales.

Estrategia de Evaluación sugeridas

El docente considerará logrado el objetivo, cuando los alumnos:

-Definan el término defensa.

-Hagan un listado los principios defensivos fundamentales del ajedrez.

-Presenten, sobre el tablero, ejemplos de posiciones defensivas.

-Muestren ejemplos relativos a procedimientos de contraataque e, partidas propias de grandes maestros.

-Elaboren un cuadro en el cual diferencien maniobras defensivas pasivas de las activas.

-Resuelvan ejercicios de contraataque tomados de partidas magistrales.

Metodología sugerida para el alumno

Para el desarrollo de esta Unidad, el alumno:

-Recabará información relacionada con la defensa en ajedrez: su definición, principios generales y ejemplos.

-Reproducirá partidas seleccionadas de la práctica de grandes maestros en las que se evidencie la aplicación de procedimientos defensivos en posiciones difíciles.

-Hará un listado en los cuales se identifiquen no menos de cinco fundamentos defensivos, utilizados en ajedrez.

-Aplicará, los fundamentos estudiados, en la resolución de posiciones de contraataque.

-Diseñará, sobre el tablero, posiciones defensivas que muestren la aplicación de los principios estudiados.

-Establecerá conclusiones propias respecto al contraataque.



Palabras clave

Defensa, defensa activa, defensa pasiva, contraataque.

Capítulo XXVI

La defensa en ajedrez

1.- ¿A qué se refiere el término “defensa”?

La defensa está relacionada con el conjunto de maniobras o acciones que deben llevarse a cabo con el objeto de prevenir, evitar o rechazar un ataque enemigo.

2.- ¿En ajedrez, qué aplicación tiene el concepto de “defensa”?

En ajedrez se considera que la defensa es una respuesta que se da ante una jugada de ataque, hecha por el adversario. Esta reacción busca evitar pérdidas posicionales, materiales o, simplemente, la partida.

El término defensa también se puede interpretar como una forma de preparación para un ataque. Una buena defensa se caracteriza porque presenta bases para el contraataque.

3.- ¿Cuáles son las características de la defensa ajedrecística?

a. El jugador que se defiende o defensor lucha por sobrevivir y por ello. Muchas veces debe hacer concesiones; lo que a veces se traduce en debilidades.

b. El defensor con base en la posición debe decidir cómo mejorar la distribución de sus fuerzas.

c. Entre los principios defensivos más comúnmente utilizados en el ajedrez, tenemos: c.1. Evitar posiciones restringidas; c.2. Verificar hasta qué momento puede haber resistencia; c.3. Atender al centro en la formulación de un plan defensivo; y,

d. Generar una defensa económica.

4.- ¿Qué es el contraataque?

Un contraataque es una reacción con un ataque ante la realización de una maniobra ofensiva del enemigo.

5.- En ajedrez, ¿qué se entiende por contraataque?

Un contraataque es una maniobra o jugada táctica generada por un defensor o bando que aparentemente se encuentra a la defensiva.

También se define como una acción ofensiva en respuesta a otra iniciada por el adversario. Desde el punto de vista táctico, la teoría dice que un contraataque es más eficaz que una defensa pasiva.

Durante la partida generalmente el jugador de las piezas negras tiene el deber de valorar la posición. Decidir hasta dónde puede resistir y calcular fríamente las probabilidades de éxito o fracaso de las blancas. Si se considera que el ataque será insuficiente, hay que pensar seriamente en el contraataque.

Para que una acción estratégica sea eficaz. Se recomienda el contraataque porque este ofrece más posibilidades que una defensa pasiva.

Un buen contraataque es aquel que responde adecuadamente a un ataque mientras prepara y desarrolla el suyo.

6.- ¿Por dónde se puede desarrollar un contraataque?

Un contraataque se puede desarrollar:

a. Por el centro,

b. Mediante un sacrificio,

c. En el mismo sector donde nos atacan;

d. Dejarse atacar en un sector para contraatacar en el otro.

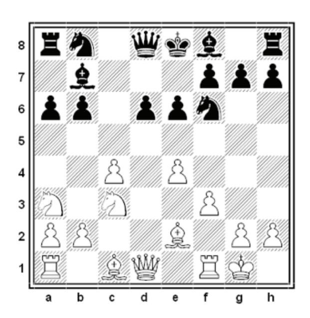


Diagrama 87

7.-¿Qué hacer cuando atacan nuestro rey?

Cuando al contrario le toca jugar, debemos seguir los siguientes pasos:

a. Preguntarnos ¿qué amenaza el rival?

b. Preguntarnos ¿cómo enfrentar dicha (o dichas) amenazas?

c. Identificar cuáles son las “jugadas candidatas”.

d. Calcular nuestras “jugadas candidatas” y obtener una conclusión del resultado de cada una de ellas.

e. Comparar las conclusiones para escoger la mejor jugada candidata.

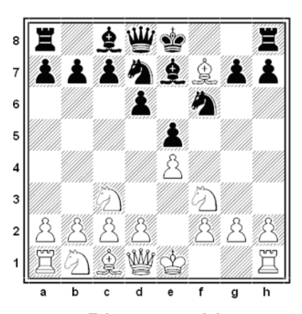
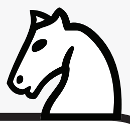


Diagrama 88



Sabías que ...

un jugador que sepa defenderse; esto es, aquel que aplica adecuadamente los procedimientos defensivos, tendrá siempre la posibilidad de salvar muchas partidas, aparentemente perdidas.

AUTOEVALUACIÓN VII

Luego de haber leído con atención los contenidos correspondientes a la Unidad VII, procede a contestar cada una de las proposiciones planteadas a continuación. Lee cuidadosamente cada una de ellas y sus respuestas probables; escoge aquella que mejor se adapte al ítem y encierra en un círculo la letra minúscula que aparece a la izquierda de la seleccionada. Cada respuesta correcta tiene un valor de 1 punto.

1. Forma de ubicar nuestras piezas de tal modo que no prospere un posible ataque del rival:

a. Ataque
b. Defensa
c. Contraataque
d. Bloqueo

2. Las defensas se pueden clasificar en:

a. Pasiva y preventiva
b. Inmediata y contraataque
c. Preventiva e inmediata
d. Contraataque y pasiva

3. Ante una amenaza directa (comer una pieza o dar jaque mate):

a. Defensa preventiva
b. Defensa inmediata
c. Defensa pasiva
d. Contraataque

4. Maniobra defensiva utilizada para minimizar la ejecución de una amenaza directa:

a. Defensa preventiva
b. Defensa Inmediata
c. Defensa pasiva
d. Contraataque

5. Jugada táctica que obedece a la negativa de ceder la casilla o entregar la iniciativa al contendor por una amenaza:

a. Defensa
b. Ataque
c. Contraataque
d. Bloqueo

6. Acción conjunta que realizan piezas y peones con el fin de lograr ventaja en la partida o simplemente dar mate al rey contrario:

a. Defensa
b. Ataque
c. Contraataque
d. Bloqueo

7. Para que un ataque alcance las metas trazadas, la acción debe estar bien:

a. Pensada
b. Planificada
c. Ejecutada
d. Todas las anteriores

8. Situación que se da cuando en una posición, tras pocas jugadas, desaparecen muchas piezas del tablero, generalmente de gran valor:

a. Ataque
b. Destrucción
c. Demolición
d. Defensa

9. El atacante debe poseer ventaja de espacio. Esto es un principio general de:

a. Ataque
b. Bloqueo
c. Contraataque
d. Defensa

10. Proceso por el cual se elimina la pieza que esté defendiendo a otra:

a. Ataque
b. Destrucción
c. Demolición
d. Eliminación de pieza defensora

11. Si el bando que defiende tiene sus peones en sus casillas originales o alineados en la misma fila y, además, están protegidos por su caballo natural; entonces, el ataque adecuado es por:

a. Avance de peones propios
b. Sacrificio de material
c. Peones y piezas
d. Ninguna de las anteriores

12. Respuesta dada ante una jugada de ataque, hecha por el adversario:

a. Defensa
b. Ataque
c. Contraataque
d. Bloqueo

13. Mover el rey a cualquier casilla donde no esté amenazado es una maniobra:

a. Pasiva
b. Defensiva
c. De ataque
d. De contraataque

14. El atacante debe controlar la mayor cantidad de:

a. Diagonales
b. Columnas
c. Casillas
d. Filas

15. Casillas claves que deben ser controladas en un ataque del blanco:

a. e4, e5 y e6
b. c2, b3 y a4
c. h1, g2 y f3
d. f6, g6 y h6

16. Uno de los aspectos fundamentales del ajedrez es el referido a la:

a. Iniciativa
b. Defensa
c. Apertura
d. Todas las anteriores

17. Si el bando que defiende no tiene sus peones en la misma fila o casillas originales y/o no existe un caballo u otra pieza que le proteja, el ataque debe ser por:

a. Avance de peones propios
b. Sacrificio de piezas
c. Peones y piezas
d. Ninguna de las anteriores

18. En un ataque blanco, el poseer un peón en e5, elimina de la casilla f6 al:

a. Alfil negro
b. Caballo negro
b. Alfil blanco
d. Caballo blanco

19. ¿Facilita el ataque tener el caballo propio en f3 y dominar diagonales sobre el enroque?

a. No
b. Nunca
c. Sí
d. En ocasiones

20. Si el bando que defiende tiene sus peones en sus casillas originales o alineados en la misma fila y, además, están protegidos por su caballo natural; entonces, el ataque adecuado es por:

a. Piezas
b. Sacrificio de material
c. Cambio de peones
d. Avance de peones propios

21. Acción táctica que consiste en forzar a una pieza rival a dejar su posición actual, dando a nuestras piezas acceso a casillas o piezas:

a. Atracción
b. Desviación
c. Bloqueo
d. Intercepción

22. Recurso táctico que consiste en forzar a una pieza rival a ocupar una casilla que le resulte perjudicial, generalmente para su propio rey:

a.Intercepción
b. Desviación
c. Bloqueo
d. Atracción

23. Combinación basada en la eliminación directa de la pieza que controla líneas o casillas importantes en el tablero:

a.Atracción
b. Bloqueo
c. Desviación
d. Destrucción de la defensa

24. Maniobra que consiste en atraer favorablemente una pieza rival (por lo común el rey) a una casilla en particular:

a. Intercepción
b. Desviación
c. Bloqueo
d. Atracción

25. Maniobra de obstrucción en la conexión entre dos o más piezas del oponente, impidiendo el acceso a una casilla o línea vital:

a. Atracción
b Desviación
b. Bloqueo
d. Intercepción

UNIDAD VIII

La apertura de ajedrez

Capítulos



Vassily Ivanchuk (Ucrania)

Tabla de Contenido VIII

Unidad VIII

La apertura en el ajedrez

Meta

Aplicar los fundamentos que rigen la fase de apertura.

Capítulos

XXVII. Principios de apertura

XXVIII. Apertura: clasificación, errores típicos y consejos

XXIX. La Apertura Española

XXX. El Gambito de Rey

XXXI. La Defensa Siciliana

XXXII. El Gambito de Dama

Contenidos

-Fundamentos de la apertura de ajedrez.

-Sistemas de apertura: Española, Gambito del Rey, Gambito de Dama y Defensa Siciliana.

Metodología sugerida para el alumno:

Para el desarrollo de esta Unidad, el alumno:

-Buscará información relativa a los principios generales que animan el desarrollo de la apertura.

-Reproducirá en las que se desarrolla la apertura en acatamiento a los principios fundamentales de ésta.

-Aplicará los principios estudiados al desarrollo de partidas propias.

-Elaborará un cuadro general de clasificación de aperturas, según el criterio: abiertas, semiabiertas y cerradas.

-Describirá un modelo de apertura abierta. Hará énfasis en la Ruy López o apertura española.

-Buscará información acerca de los objetivos estratégicos, tanto de las blancas como de las negras, de la fase de apertura.

Estrategia de Evaluación sugerida:

El docente considerará logrado el objetivo, cuando los alumnos:

-Identifiquen los principios básicos de la apertura.

-Clasifiquen los distintos tipos de apertura con base en criterios propios.

-Describan un modelo de apertura abierta.

-Identifiquen los objetivos fundamentales de ambos bandos en el desarrollo de la apertura.

-Reconozcan que la lucha por el centro caracteriza la fase de apertura.

Metodología sugerida para el docente

Para el desarrollo de esta Unidad, el docente:

-Facilitará información referida a la fase de apertura: características, clasificación y modelos.

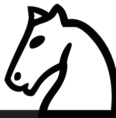
-Presentará un esquema con los principios generales del planteo, referido a espacio, tiempo, fuerza en juego, etc.

-Informará sobre la clasificación de partidas, según el tipo de centro presente; las aperturas se agruparán en abiertas, semiabiertas y cerradas.

-Describirá el patrón de desarrollo de la apertura Ruy López o Española.

-Facilitará información referida a los sistemas de apertura: gambito de rey, gambito de dama y defensa siciliana.

-Pedirá que organicen un esquema de los objetivos perseguidos por blancas y negras, en el desarrollo de la apertura.



Palabras clave:

Apertura, gambito, Apertura Española, Defensa Siciliana, Gambito de Dama, Gambito de Rey.

Capítulo XXVII

Principios de apertura. Objetivos estratégicos en la apertura

1.- ¿En ajedrez, a qué se refiere el término "apertura"?

La apertura es la primera fase en la que se divide la partida de ajedrez. En ella se procede a desarrollar las piezas para que las mismas actúen lo antes posible.

La apertura es una serie de jugadas con las que las blancas inician el juego. Por su parte, las llamadas defensas, son los planteamientos de las negras para oponerse a la iniciativa de las blancas, puesto que el hecho de efectuar el primer movimiento le concede a las blancas, cierta ventaja.

La mayoría de las aperturas se definen entre los 7 y 10 primeros movimientos.

2.- ¿Con cuáles conceptos está relacionada la apertura?

La apertura está relacionada con los conceptos de espacio, tiempo, fuerza en juego, etc. Por ejemplo, según el tipo de centro presente en las aperturas abiertas, semiabiertas y cerradas

Una apertura correcta es aquella en la cual se consigue el dominio del espacio para el desarrollo de las piezas y los peones.

Se recomienda comenzar el juego con el movimiento de uno de los peones centrales (e ó d), hasta la 4ta fila; esto es: 1.e4; o, 1. d4, respectivamente.

También es importante el desarrollo de las piezas que se encuentran del lado del rey, para así facilitar su enroque.

3.- ¿Cuáles son los objetivos estratégicos de la apertura?

La apertura tiene como objetivo desarrollar al máximo las piezas, ubicándolas en la mejor posición posible. Es por ello que en los primeros movimientos de piezas y/o peones durante la fase de apertura, se hace necesario economizar tiempos.

Un mayor desarrollo de piezas, el control del centro y la iniciativa, son los elementos fundamentales de la eficiencia en la apertura.

El tiempo se define como cada uno de los turnos alternativos de juego. En ajedrez es importante ahorrar o ganar tiempos porque nos da ganancias posicionales. Pero

también es importante hacérselo perder al contrario.

Si ganamos tiempos y el contrario los pierde, entonces podremos ganar mayor espacio y mejor ubicación para nuestras piezas.



Sabías que...

por su importancia histórica y teórica, la Apertura Española es considerada el ABC del ajedrez.

Capítulo XXVIII

Aperturas: clasificación, errores y consejos.

1.- ¿Cómo se clasifican las aperturas?

Ya hemos dicho que en la apertura ambos bandos desarrollan sus piezas intentando controlar el centro y enrocando sus respectivos reyes.

Así mismo, que existe una gran variedad de aperturas que pueden agruparse en cinco –5- categorías; a saber:

Abiertas

1. e4 e5

Semiabiertas

1. e4 c5/d5/d6/c6/Cf6,etc.

Cerradas

1. d4 d5 o Cf6

De flanco e irregulares

1. c4/ 1.b4, etc.

2.-¿Cuáles son los errores que típicamente se cometen en la apertura?

Entre los errores que más frecuentemente se cometen en la fase de apertura, están:

a. desarrollar prematuramente la dama.

b. desarrollar tres o más peones.

c. perder tiempos al mover una misma pieza más de una vez.

d. debilitar el centro

e. no tener un plan de juego desde el inicio de la partida.

3.- ¿Cuáles son los consejos más importantes respecto a cómo jugar la apertura?

Para jugar bien la apertura, la teoría actual del ajedrez recomienda:

a. controlar el centro con uno o dos peones (e4 y e5)

b. buscar la mejor colocación de las piezas según la estructura de peones

c. maximizar el dinamismo de las piezas;

d. desarrollar los caballos y alfiles, lo antes posible

e. generar jugadas de desarrollo que impliquen una amenaza

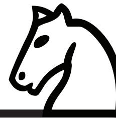
f. Luchar por definir un plan de juego, lo antes posible.

g. dar la mayor elasticidad posible a la posición,

h. crear estructuras de peones según las piezas disponibles para cada

i. enrocar al rey tan pronto como sea posible.

j. No mover los peones del enroque.



Sabías que...

existen más de 200 tipos de aperturas en ajedrez.

Capítulo XXIX

Apertura Española

1.- ¿En qué consiste la apertura Española?

Las aperturas se pueden clasificar en abiertas, semiabiertas y cerradas.

Probablemente la apertura abierta más importante, estudiada y analizada del ajedrez es la Apertura Española. La misma queda caracterizada por sus tres primeras jugadas: 1.e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Ab5

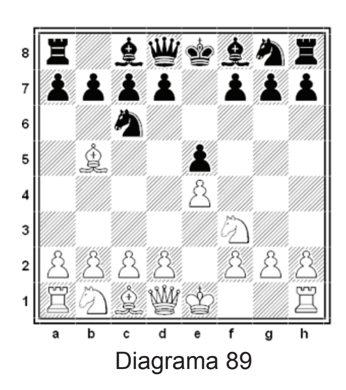


Diagrama 89

Esta apertura es llamada también Ruy López por ser el clérigo español Ruy López de Segura quien la creó y popularizó en el siglo XV.

En la apertura Española no hay defensa que asegure a las negras igualdad, pero tampoco hay variante que asegure a las blancas la victoria. Se termina en partidas desequilibradas en las que la pericia del jugador es esencial para ganar.

Además no hay que perderse en la gran cantidad de variantes, porque hay que jugar con lógica.

En general, se considera que da a las piezas blancas una ligera ventaja duradera.

2.- ¿Por qué la apertura Española está clasificada como abierta?

La apertura Española es del tipo abierto porque se inicia con el desplazamiento del peón rey hasta la casilla e4, lo que se escribe: 1. e4. Luego, las negras contestan 1..., e5. Sigue el blanco con el caballo a la casilla f3 (2. Cf3), atacando el peón de e5. Entonces las negras defienden el peón con 2. .., Cc6. Las blancas continúan con el alfil hasta c4 (3. Ac4,...). Aquí, las negras pueden seguir con varias jugadas o variantes diferentes.

3.- ¿Cuál es el valor teórico de esta apertura?

La apertura Española es considerada como el más importante sistema de aperturas del repertorio ajedrecístico; es por ello que se reco-

mienda a todo ajedrecista, jugarla tanto con blancas como con negras.

Esta apertura tiene una serie de valores importantes que deben ser tomados muy en cuanta por todo practicante del ajedrez; a saber:

a. Desarrolla las piezas del enroque

de forma rápida.

b. Controla rápidamente el centro.

c. Prepara el rápido enroque del rey.

d. Después de: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6, 3.Ab5, no sólo desarrolla una pieza, sino que ataca a la única pieza desarrollada del negro, la única que controla el centro.

e. Aún cuando el alfil de b5 no controla directamente el centro, sí lo hace de manera indirecta.

f. Si se entra en la línea principal, con 3.... a6 el negro se ve obligado a debilitar el flanco de dama.

4.- ¿Cuál es la línea principal de esta apertura?

Como ya hemos dicho, la línea principal de la Ruy López se caracteriza por los movimientos:

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Ab5 …

Para su estudio, conviene dividir la Apertura española en dos grandes variantes: las variantes sin 3.... a6, y las variantes con 3.... a6

Las blancas se preparan para hacer c3 y d4 buscando eliminar el peón e5 de las negras. Con su última jugada se apresuran a enrocar y así disponer de Te1 contra algún intento negro sobre su peón e4 evitando hacer jugadas como Cc3 ó d3 ya que todas estas entorpecerían su plan.

Además como lo dictan los cánones del desarrollo con su última jugada amenazan con tomar el defensor del peón y lo harán en caso que las negras no sobreprotejan dicho peón.

5.- ¿Cuáles son sus principales variantes?

Normalmente la teoría divide el estudio de la Española en dos grandes grupos; aquellas donde las negras optan por la Defensa Morphy (3... a6) y las variantes donde mueven algo diferente.

De las variantes enumeradas en esta sección la defensa Schliemann y la Berlinesa son las más populares. Con predominio de la primera entre jugadores de club y la segunda entre grandes maestros.

3...Ac5 (Defensa Clásica)

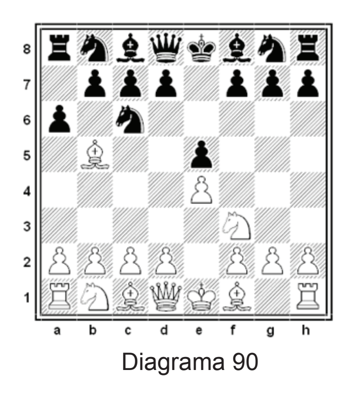


Diagrama 90

3...Cf6 (Defensa Berlinesa)

3...d6 (Defensa Steinitz)

Apertura Española. 20 partidas ilustrativas

Reproduce en tu tablero cada una de estas partidas jugadas por grandes maestros del ajedrez. En particular, observa el planteo o desarrollo de los primeros movimientos (10 o 12) correspondientes a las principales variantes de esta importante apertura.

(1) Gashimov,Vugar (2758) - Anand,Viswanathan (2788) [C78] Campeonato Mundial Blitz Moscú (25), 17.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 b5 6.Ab3 Ac5 7.c3 d6 8.a4 Tb8 9.d4 Ab6 10.axb5 axb5 11.Ag5 h6 12.Axf6 Dxf6 13.Dd3 exd4 14.Dxb5 Ad7 15.De2 0–0 16.Aa4 Tfe8 17.Td1 Ta8 18.Cbd2 dxc3 19.bxc3 d5 20.Axc6 Axc6 21.Txa8 Axa8 22.e5 Dc6 23.Dd3 Ab7 24.Cb3 Aa6 25.Dd2 Ac4 26.Cbd4 Dd7 27.Df4 Da4 28.Dd2 Aa5 29.Tc1 Da3 30.Cc6 Ab6 31.Ccd4 Ac5 32.h4 Af8 33.Te1 Da6 34.h5 Ad3 35.Df4 c5 36.Cf5 Axf5 37.Dxf5 De6 38.Dd3 Td8 39.Td1 Dg4 40.De3 Dxh5 41.e6 fxe6 42.Dxe6+ Df7 43.Dc6 Df5 44.Te1 d4 45.cxd4 cxd4 46.Dc4+ Dd5 47.Dd3 Ab4 48.Te5 Da2 49.g3 Da1+ 50.Rg2 Dc3 51.De4 d3 52.Te8+ Txe8 53.Dxe8+ Af8 54.De6+ Rh8 55.Df7 Df6 56.Dd5 Dd6 57.Dxd6 Axd6 58.Rf1 Rg8 59.Re1 Ab4+ 60.Rd1 Ac3 61.Ch4 Rf7 62.Cf5 g5 63.g4 Re6 64.Ce3 Re5 65.f3 Rf4 66.Cd5+ Rxf3 67.Cxc3 Rxg4 68.Rd2 h5 69.Rxd3 Rf3 70.Ce4 g4 71.Cg5+ Rf2 72.Ce4+ Rf3 73.Cg5+ Rf4 74.Ce6+ Rg3 75.Re2 h4 76.Rf1 Rh2 77.Cd4 Rh1 78.Cf5 ½–½

(2) Gashimov,Vugar (2758) - Aronian,Levon (2786) [C60] Campeonato Mundial Blitz Moscú (27), 17.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cge7 4.Cc3 g6 5.d4 exd4 6.Cd5 Ag7 7.Ag5 h6 8.Af6 Axf6 9.Cxf6+ Rf8 10.0–0 Cf5 11.Cd5 Cg7 12.Te1 d6 13.h3 Ce5 14.Ae2 Cxf3+ 15.Axf3 Ce6 16.c3 c6 17.Cb4 Df6 18.Cc2 dxc3 19.Dxd6+ Rg7 20.e5 Dh4 21.Te4 Dd8 22.bxc3 Dxd6 23.exd6 Td8 24.Td1 Cg5 25.Te7 Rf8 26.Te3

Af5 27.Ca3 Td7 28.c4 Cxf3+ 29.Txf3 b6 30.g4 Ae6 31.Tfd3 Tad8 32.Rg2 c5 33.Rg3 a6 34.Rf4 f6 35.f3 Rf7 36.h4 g5+ 37.Rg3 Rg7 38.T3d2 Ag8 39.Td3 Ah7 40.T3d2 Ag8 41.Td3 Ah7 42.T3d2 Ag8 43.f4 gxf4+ 44.Rxf4 Ae6 45.h5 Rf7 46.Td3 Tg8 47.Tg3 Tg5 48.Td2 f5 49.Cc2 fxg4 50.Ce3 Rg7 51.Re4 b5 52.cxb5 axb5 53.Cg2 c4 54.Cf4 Af7 55.a3 Rf6 56.Re3 Re5 57.Tg1 Txd6 58.Tb2 Rf6 59.Rf2 Tf5 60.Rg3 Rg5 61.Tf1 Tdf6 62.Tbf2 c3 63.Cd3 Ac4 64.Cc5 Txc5 65.Txf6 Axf1

0–1

(3) Svidler,Peter (2754) - Anand,Viswanathan (2788) [C78]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (29), 18.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 b5 6.Ab3 Ac5 7.c3 d6 8.a4 Tb8 9.d4 Ab6 10.Ca3 0–0 11.axb5 axb5 12.Cxb5 Ag4 13.Te1 Axf3 14.gxf3 Ch5 15.Rh1 Df6 16.Tg1 Cf4 17.Ae3 Ce7 18.Ca3 Ce6 19.Axe6 Dxe6 20.Dd3 f5 21.Cc4 fxe4 22.fxe4 exd4 23.cxd4 d5 24.Ce5 Tbd8 25.Db3 Td6 26.exd5 Txd5 27.Cg4 Rh8 28.Tae1 Dc6 29.Tg2 Cg6 30.Tc1 Da8 31.Rg1 Ch4 32.Tg3 Axd4 33.Axd4 Txd4 34.Ce5 Tdf4 35.De3 Txf2 36.Dxf2 Txf2 37.Rxf2 De4 38.Te1 Dd4+ 39.Rf1 g6 40.b3 Rg7 41.Td3 Df4+ 42.Rg1 Dg5+ 43.Tg3 Dd2 44.Cd3 Cf5 45.Tf3 Cd4 46.Tfe3 Cc2 47.Te7+ Rh6

0–1

(4) Leko,Peter (2752) - Anand,Viswanathan (2788) [C78]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (1), 16.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 Ac5 6.c3 b5 7.Ab3 d6 8.a4 Tb8 9.axb5 axb5 10.d3 0–0 11.h3 h6 12.Te1 b4 13.Cbd2 bxc3 14.bxc3 Ad7 15.Cf1 Ab6 16.Ae3 Ce7 17.Dc2 Cg6 18.Teb1 Ch5 19.Aa4 Axa4 20.Txa4 Axe3 21.Cxe3 Chf4 22.Txb8 Dxb8 23.d4 Te8 24.Rh2 Db7 25.dxe5 Cxe5 26.Cxe5 Txe5 27.f3 Te8 28.Da2 Ce6 29.Cd5 Db5 30.Dc4 Dxc4 31.Txc4 Ta8 32.h4 g5 33.Rg3 c5 34.hxg5 hxg5 35.Rg4 Rg7 36.g3 Ta2 37.f4 gxf4 38.gxf4 Cd8 39.e5 dxe5 40.fxe5 ½–½

(5) Leko,Peter (2752) - Aronian,Levon (2786) [C60]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (3), 16.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cge7 4.0–0 g6 5.c3 a6 6.Aa4 Ag7 7.h3 0–0 8.d4 b5 9.Ab3 exd4 10.cxd4 d6 11.Cc3 Ca5 12.Ac2 c5 13.Te1 h6 14.Tb1 Cec6 15.d5 Cb4 16.a3 Cxc2 17.Dxc2 Te8 18.b4 Cc4 19.Cd2 Ce5 20.f4 Cg4 21.Cf3 cxb4 22.axb4 Dc7 23.Ad2 Da7+ 24.Rh1 Cf2+ 25.Rh2

Cxh3 26.Ae3 Dd7 27.Dd2 Dg4 28.Tf1 Cxf4 29.Axf4 Axc3 30.De3 Ag7 31.Tbe1 Af5 32.e5 Tac8 33.Tf2 Tc4 34.Ag3 Te4 35.Dd2 Txe1 36.Dxe1 dxe5 37.Cxe5 Dh5+ 38.Rg1 Ag4 39.d6 Axe5 0–1

(6) Gashimov,Vugar (2758) - Leko,Peter (2752) [C88]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (29), 18.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0–0 8.h3 Ab7 9.d3 d6 10.a3 Cb8 11.Cbd2 Cbd7 12.Cf1 Te8 13.Aa2 Af8 14.Cg3 c6 15.Cf5 d5 16.Ad2 c5 17.a4 h6 18.exd5 Axd5 19.Axd5 Cxd5 20.De2 b4 21.Tad1 Te6 22.Ce3 Cf4 23.Df1 Dc7 24.Cc4 Cd5 25.Ac1 Tae8 26.Ch4 g6 27.Cf3 Ag7 28.Cfd2 f5 29.Ce3 C5f6 30.b3 Dc6 31.Ab2 Rh7 32.Te2 Ch5 33.Tee1 Cdf6 34.Cec4 Cd7 35.Cf3 Dd5 36.Te3 Cf4 37.Tde1 g5 38.g3 Cg6 39.Dg2 Rg8 40.Cfd2 Dxg2+ 41.Rxg2 1–0

(7) Karjakin,Sergey (2723) - Anand,Viswanathan (2788) [C78]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (35), 18.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 b5 6.Ab3 Ac5 7.c3 d6 8.a4 Tb8 9.d4 Ab6 10.axb5 axb5 11.Ca3 0–0 12.Cxb5 Ag4 13.Ac2 Axf3 14.gxf3 Ch5 15.f4 Cxf4 16.Axf4 exf4 17.Rh1 Ce7 18.Ca3 c5 19.d5 Cg6 20.Cc4 Ac7 21.Ta6 Ta8 22.Da1 Txa6 23.Dxa6 De7 24.f3 Ce5 25.Cxe5 Dxe5 26.Ta1 g6 27.De2 Tb8 28.Ad3 Ad8 29.Ta6 Af6 30.Ab5 De7 31.Ac6 Rg7 32.Dd2 Ae5 33.b4 Df6 34.b5 Axc3 35.Dc2 Dd4 36.b6 Db4 37.b7 Ad4 38.Rg2 Txb7 39.Axb7 Dxb7 40.Txd6 De7 41.Tc6 Dg5+ 42.Rh3 Dh5+ ½–½

(8) Karjakin,Sergey (2723) - Aronian,Levon (2786) [C60]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (37), 18.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cge7 4.0–0 g6 5.c3 a6 6.Aa4 Ag7 7.d4 exd4 8.cxd4 b5 9.Ab3 0–0 10.d5 Ca5 11.Ac2 d6 12.Cc3 Cc4 13.Te1 c5 14.dxc6 Cxc6 15.Tb1 h6 16.Cd5 Ae6 17.b3 C4e5 18.Cxe5 dxe5 19.Aa3 Te8 20.Ac5 Tc8 21.b4 Cd4 22.Axd4 exd4 23.Ab3 Rh7 24.a4 f5 25.f3 fxe4 26.fxe4 Ae5 27.Dd2 Axd5 28.exd5 Tc3 29.axb5 axb5 30.Df2 Tf8 31.De2 Te3 32.Dg4 h5 33.De6 Dh4 34.Dxe5 Txe5 35.Txe5 Df2+ 0–1

(9) Gashimov,Vugar (2758) - Ivanchuk,Vassily (2739) [C65]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (9), 16.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.0–0 Ac5 5.d3 d6 6.Ae3 Ab6 7.Cbd2

0–0 8.h3 Ce7 9.Aa4 Cg6 10.De1 c6 11.c3 Ac7 12.Ab3 d5 13.Td1 Te8 14.Ag5 h6 15.Ae3 Ae6 16.Ch2 d4 17.Axe6 Txe6 18.Cb3 dxe3 19.fxe3 a5 20.De2 Ab6 21.Rh1 De7 22.a4 Td8 23.Cd2 Ac7 24.Chf3 Dd7 25.Ce1 b5 26.axb5 cxb5 27.Tf2 a4 28.Ta1 Ab6 29.Cf1 Cf8 30.Cg3 g6 31.Td1 Tde8 32.Cc2 C8h7 33.Df1 h5 34.Ce2 Td8 35.d4 Cxe4 0–1

(10) Anand,Viswanathan (2788) - Karjakin,Sergey (2723) [C67]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (14), 16.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.0–0 Cxe4 5.d4 Cd6 6.Axc6 dxc6 7.dxe5 Cf5 8.Dxd8+ Rxd8 9.Cc3 Re8 10.h3 h5 11.Td1 Ae7 12.Ag5 Ae6 13.Td2 Td8 14.Tad1 Txd2 15.Txd2 h4 16.Axe7 Rxe7 17.Ce2 Ad5 18.Cfd4 Cxd4 19.Cxd4 g6 20.b3 a5 21.c4 Ae6 22.f4 a4 23.Rf2 c5 24.Cf3 c6 25.Tb2 axb3 26.axb3 b5 27.Ta2 Td8 28.Ta7+ Rf8 29.Tc7 Td3 30.Txc6 Txb3 31.cxb5 Txb5 32.Cxh4 Ad5 33.Tc7 c4 34.Cf3 Tb2+ 35.Rg3 Rg7 36.Tc5 Axf3 37.Rxf3 Tc2 38.Tc7 Rg8 39.g3 c3 40.Rg4 Tc1 41.Rg5 c2 42.Rf6 Tg1 43.Txc2 Txg3 44.Tc8+ Rh7 45.Tc7 Txh3 46.e6 Tf3 47.Txf7+ Rh6 48.Re5 Te3+ 49.Rd6 Td3+ 50.Rc7 Tc3+ 51.Rd8 1–0

(11) Anand,Viswanathan (2788) - Mamedyarov, Shakhriyar (2719) [C70]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (32), 18.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 b5 5.Ab3 Ca5 6.0–0 d6 7.d4 exd4 8.Cxd4 Ab7 9.c4 c5 10.Cf5 g6 11.Ce3 Cf6 12.Cd5 Ag7 13.Cbc3 0–0 14.Ag5 Cxb3 15.axb3 b4 16.Df3 Cxd5 17.Axd8 bxc3 18.exd5 cxb2 19.Af6 bxa1D 20.Txa1 Tfe8 21.h3 a5 22.Axg7 Rxg7 23.Txa5 Te1+ 24.Rh2 Tae8 25.Ta7 T1e7 26.Dc3+ f6 27.Da5 1–0

(12) Gashimov,Vugar (2758) - Jakovenko,Dmitrij (2736) [C65]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (7), 16.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.d4 exd4 5.e5 Ce4 6.0–0 a6 7.Axc6 dxc6 8.Cxd4 Ac5 9.c3 0–0 10.Te1 f5 11.f3 Cg5 12.Ae3 Axd4 13.cxd4 Ae6 14.Cc3 f4 15.Af2 Ad5 16.Tc1 Ce6 17.Da4 Dd7 18.Db4 b6 19.Da4 Tf7 20.Tc2 a5 21.Tcc1 b5 22.Dc2 Td8 23.Cxd5 cxd5 24.Dc6 g5 25.Te2 Te7 26.Tec2 Dxc6 27.Txc6 Ta8 28.Rf1 Rf7 29.Re2 Td7 30.Rd3 h6 31.Ae1 Te7 32.a3 Ta7 33.Ad2 Ta8 34.g3 Ta7 35.gxf4 gxf4 36.Tg1 h5 37.h4 Ta8 38.Rc3 Ta7 39.Axf4 b4+ 40.axb4 axb4+ 41.Rxb4 Cxd4 42.Tf6+ Re8 43.Rc5 Cxf3 44.Tg8+ Rd7 45.Rxd5 Cxe5 46.Axe5 Ta5+ 47.Re4 Taxe5+

48.Rf4 Tb5 49.Tg5 Tb4+ 50.Rg3 Te3+ 51.Rf2 Th3 52.Txh5 Txb2+ 53.Rg1 Td3 54.Th7+ Rc8 55.h5 Tg3+ 56.Rf1 Th3 57.Rg1 Tg3+ 58.Rf1 Th3 ½–½

(13) Dominguez Perez,Leinier (2719) - Anand,Viswanathan (2788) [C78]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (13), 16.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 Ac5 6.c3 b5 7.Ab3 d6 8.d3 0–0 9.Cbd2 Ab6 10.Te1 Ce7 11.Cf1 Cg6 12.Cg3 Ae6 13.h3 Dd7 14.Ch2 c5 15.Ag5 Ce8 16.Df3 Cc7 17.Cf5 f6 18.Ad2 d5 19.Tad1 Rh8 20.Cg4 c4 21.Ac2 d4 22.a3 Ce7 23.cxd4 Cxf5 24.exf5 Ad5 25.Dg3 exd4 26.Af4 Tfe8 27.h4 Txe1+ 28.Txe1 Te8 29.Txe8+ Cxe8 30.h5 h6 0–1

(14) Dominguez Perez,Leinier (2719) - Aronian,Levon (2786) [C60]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (15), 17.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cge7 4.0–0 g6 5.c3 a6 6.Aa4 Ag7 7.d4 exd4 8.cxd4 b5 9.Ab3 0–0 10.Cc3 d6 11.Cd5 h6 12.Cxe7+ Cxe7 13.Ae3 Rh7 14.Tc1 f5 15.e5 Ab7 16.Te1 a5 17.De2 f4 18.Ad2 Axf3 19.Dxf3 dxe5 20.d5 Cf5 21.De4 Cd6 22.Db1 Tf7 23.Ac2 Dg5 24.Ae4 Cxe4 25.Dxe4 Df5 26.De2 b4 27.Tc5 Af8 28.Tb5 Ad6 29.a3 bxa3 30.bxa3 Te8 31.f3 Axa3 32.Txa5 Ad6 33.Ta4 g5 34.Te4 Tg7 35.Ac3 g4 36.fxg4 Txg4 37.Df3 Teg8 38.T1e2 T4g5 39.Rf1 Th5 40.Axe5 Axe5 41.Txe5 Dxe5 42.Txe5 Txe5 43.Dxf4 Tgg5 44.Df7+ Tg7 45.Df3 Td7 46.Dd3+ Rh8 47.Dc3 Tf7+ 48.Rg1 Tfe7 49.h3 Rg8 50.Dc6 Rg7 51.d6 cxd6 52.Dxd6 T5e6 53.Dd4+ Tf6 54.Rh2 Tef7 55.Dg4+ Tg6 56.Dd4+ Rh7 57.De4 Tfg7 58.Dd3 h5 59.De4 Rh8 60.De8+ Rh7 61.De4 Tg8 62.Df5 Rh6 63.Df4+ Rh7 64.De4 T8g7 65.Df5 Rh6 66.Df4+ ½–½

(15) Topalov,Veselin (2813) - Leko,Peter (2762) [C88]
Nanjing Pearl Spring 2nd Nanjing (3), 30.09.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0–0 8.h3 Ab7 9.d3 d5 10.exd5 Cxd5 11.Cbd2 Cf4 12.Ce4 Ca5 13.Axf4 exf4 14.d4 Dd7 15.Ce5 Df5 16.Dd3 Tad8 17.Cc5 Dxd3 18.Cexd3 Axc5 19.dxc5 f3 20.gxf3 Axf3 21.Te7 Tc8 22.Axf7+ Txf7 23.Txf7 Rxf7 24.Ce5+ Rf6 25.Cxf3 Td8 26.Rg2 Cc6 27.a3 a5 28.Tb1 a4 29.b4 axb3 30.Txb3 Tb8 31.Td3 b4 32.axb4 Cxb4 33.Td7 Ca6 34.Cd2 Cxc5 35.Txc7 Ce6 36.Tc4 Td8 37.Cf3 g5 38.h4 h6 39.Rg3 Rf5

40.Ta4 Td5 41.hxg5 hxg5 42.c4 Cc5 43.Ta8 Ce4+ 44.Rg2 Td3 45.Tf8+ Cf6 46.c5 g4 47.Cg1 Td2 48.c6 Tc2 49.Ce2 Tc4 50.Ta8 Re5 51.Ta6 Cd5 52.Rg3 Rd6 53.f3 gxf3 54.Rxf3 Txc6 55.Txc6+ ½–½

(16) Svidler,Peter (2754) - Ponomariov,Ruslan (2739) [C67] Tal Memorial 4th Moscow (5), 10.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.0–0 Cxe4 5.d4 Cd6 6.Axc6 dxc6 7.dxe5 Cf5 8.Dxd8+ Rxd8 9.Cc3 h6 10.h3 Ad7 11.b3 Rc8 12.Ab2 b6 13.Tad1 c5 14.Cd5 a5 15.a4 c4 16.g4 Ce7 17.Cf4 Cc6 18.e6 fxe6 19.Cg6 Tg8 20.Cfe5 Cxe5 21.Cxe5 Ae8 22.Cxc4 b5 23.axb5 Axb5 24.Td4 a4 25.Ta1 Tb8 26.Aa3 axb3 27.cxb3 Axc4 28.bxc4 Ta8 29.Ab2 Txa1+ 30.Axa1 Ad6 31.Te4 ½–½

(17) Svidler,Peter (2754) - Ivanchuk,Vassily (2739) [C65] Tal Memorial 4th Moscow (2), 06.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.0–0 Ac5 5.Cxe5 Cxe4 6.De2 Cxe5 7.Dxe4 De7 8.d4 Cc6 9.Dg4 h5 10.Dxg7 Axd4 11.Dg3 a6 12.Ac4 h4 13.Df4 d6 14.Ad5 Ae5 15.Dc4 Ad7 16.c3 0–0–0 17.Cd2 Ae6 18.f4 Af6 19.Ce4 Tde8 20.Te1 Axd5 21.Dxd5 De6 22.Dxe6+ Txe6 23.Ad2 Ad8 24.Cg5 Tf6 25.Ce4 Te6 26.Cg5 Tf6 27.Ce4 Te6 ½–½

(18) Gashimov,Vugar (2758) - Karjakin,Sergey (2723) [C65] Campeonato Mundial Blitz Moscú (42), 18.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.d4 exd4 5.0–0 a6 6.Axc6 dxc6 7.e5 Ce4 8.Te1 Cc5 9.Cxd4 Ae7 10.Cc3 Ce6 11.Cf5 Dxd1 12.Txd1 Af8 13.Ae3 Ad7 14.Td3 0–0–0 15.Tad1 b6 16.Ce4 c5 17.Cg5 Ae8 18.Txd8+ Cxd8 19.c4 h6 20.Ce4 Ce6 21.Cfg3 Ac6 22.Cc3 b5 23.b3 b4 24.Cd5 a5 25.f4 g6 26.Ce4 a4 27.Rf2 h5 28.Rf3 Rb7 29.g3 Tg8 30.Re2 Th8 31.Cf2 Th7 32.Cd3 Th8 33.Tb1 Rc8 34.Tf1 Th7 35.Tf2 Rb7 36.Cf6 Th8 37.f5 gxf5 38.Txf5 Ah6 39.Txh5 axb3 40.axb3 Axe3 41.Txh8 Ag1 42.Cd5 Cd4+ 43.Rf1 Axd5 44.cxd5 Ae3 45.Cxc5+ Rb6 46.Cd3 1–0

(19) Karjakin,Sergey (2723) - Svidler,Peter (2754) [C77] Campeonato Mundial Blitz Moscú (4), 16.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.d3 b5 6.Ab3 Ac5 7.a4 Tb8 8.0–0 d6 9.Ae3 Axe3 10.fxe3 0–0 11.axb5 axb5 12.Cbd2 Ce7 13.Ch4 Ae6 14.Rh1 c6 15.c4 bxc4 16.Axc4 Txb2 17.Axe6 ½–½

(20) Leko,Peter (2752) - Mamedyarov,Shakhriyar (2719) [C70]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (36), 18.11.2009

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 b5 5.Ab3 Ca5 6.0–0 d6 7.d4 exd4 8.Cxd4 Ab7 9.Ad2 Cxb3 10.Cxb3 Tb8 11.Te1 Cf6 12.e5 dxe5 13.Txe5+ Ae7 14.De2 Rf8 15.a3 Ad6 16.Ab4 g6 17.Cc3 Rg7 18.Td1 Axe5 19.Txd8 Tbxd8 20.Dxe5 The8 21.Ae7 Txe7 22.Dxe7 Te8 23.Dxe8 Cxe8 24.Cc5 Ac8 25.Cd5 Rf8 26.f3 a5 27.Rf2 c6 28.Ce3 Re7 29.Re2 Rd6 30.b4 f5 31.f4 Cf6 32.Rd3 axb4 33.axb4 Ae6 34.Rd4 Ad5 35.g3 Ah1 36.Cb7+ Rc7 37.Cc5 Rd6 38.c3 Ad5 39.Cd3 Ae6 40.Cc5 Ad5 41.Cd3 Ae6 42.Ce5 Ce4 43.c4 Cd2 44.c5+ Rc7 45.Rc3 Ce4+ 46.Rd3 Cf6 47.Rd4 Ce4 48.Cf3 Cf2 49.Ce1 Rd7 50.Cd3 Ce4 51.g4 Cd2 52.Ce5+ Rc7 53.gxf5 gxf5 54.Rd3 Ce4 55.Cf1 Cf6 56.Ce3 Ce4 57.Cf3 Rd7 58.Rd4 Cf6 59.Ce5+ Rc7 60.Cf3 Rd7 61.Ch4 h5 62.Re5 Ce4 63.Chxf5 Cd2 64.Cd4 Ah3 65.f5 Cc4+ 66.Cxc4 bxc4 67.Ce2 h4 68.Cc3 Ag4 69.f6 Ae6 70.Ce4 Ad5 71.Cc3 Af7 72.Rd4 Re6 73.Ce4 Ag6 74.Cd6 Rxf6 75.Cxc4 Rf5 76.Re3 Re6 77.Rf4 Rd5 78.Ca5 Ae8 79.Rg4 Rd4 80.Rxh4 Rc3 81.Rg5 Rxb4 82.Cb7 Ad7 83.Rf6 Ac8 84.Cd6 Aa6 85.Ce4 Ad3 86.Re5 Axe4 87.Rxe4 Rxc5 88.Re5 Rb4 89.h4 c5 90.h5 c4 91.Rd4 c3 92.Rd3 Rb3 93.h6 c2 94.h7 ½–½

Capítulo XXX

El Gambito de Rey

1.- ¿En ajedrez, a qué se refiere el término "gambito"?

En las aperturas los duros choques combinatorios empiezan temprano, con el desarrollo de las primeras piezas y peones. Este tipo de aperturas conduce a una lucha táctica ampliando la posibilidad de una rápida simplificación.

El término se deriva del italiano "gambeteare" esto es, poner una zancadilla. En dicha apertura quien propone el gambito aspira ganar espacio, ganar tiempo y generar una actividad diferencial ante su contrincante.

Sin embargo, los gambitos son las aperturas más violentas porque entran de inmediato en un juego de tipo abierto a las combinaciones y a las complicaciones.

Los gambitos aparentemente regalan un peón –a cambio de iniciativa y dominio del juego- pero, si las negras tratan de conservar el peón de ventaja caen en una trampa que les puede costar la partida:

2.- ¿En qué consiste el Gambito del Rey?

El gambito de rey es una apertura de ajedrez, caracterizada por los movimientos: 1.e4 e5 2.f4 Tras estos movimientos existen multitud de variantes, pero históricamente se engloban bajo la denominación común de gambito de rey.

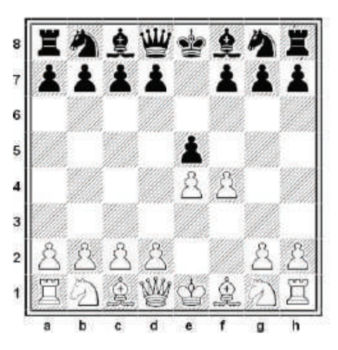


Diagrama 91

El Gambito del Rey, gozó de la admiración del público y de la preferencia de los ajedrecistas durante los años ochocientos hasta mediados de los novecientos. Este gambito es el centro de la llamada época o escuela romántica donde sus más grandes exponentes son: Morphy, Anderssen, Keres, Spasski y Fischer.

3.- ¿Se emplean con frecuencia estos gambitos en nuestros días?

La escuela romántica en ajedrez imponía como norma el asalto veloz, impaciente, hasta aniquilar al adversario a base de golpes de ingenio y maestría táctica. No importaban las posiciones, no importaba el material, no importaba el desarrollo. Todo quedaba subordina-do a la impetuosidad de un temprano asalto que decidiera el combate en plena apertura si era posible.

En estos tiempos, el gambito de rey se emplea muy poco en la práctica magistral. En general no resisten un análisis serio y los principios básicos para su refutación se fundan en combatir la acción central inmediata sin conceder importancia al material cedido. Ese material de ventaja se conservará o no, según las circunstancias tácticas que concurran en el planteo.

4.- ¿Cuáles es la línea principal de esta apertura?

La línea principal de esta apertura es: 1. e4 e5; 2. f4

5.- ¿Cuáles son sus principales variantes?

Podemos dividir el estudio del Gambito del Rey, en dos variantes.

El Gambito de Caballo:

1. e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3

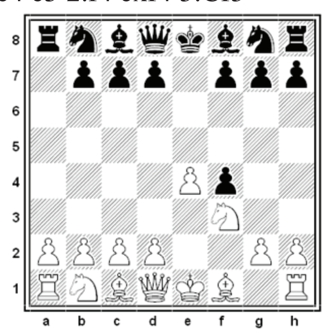


Diagrama 92

El Gambito de Alfil

1. e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4

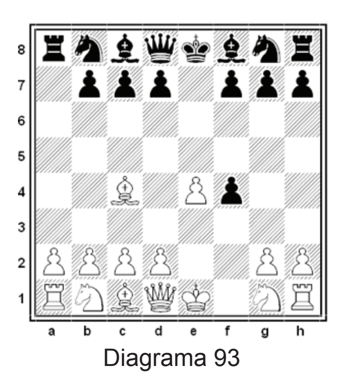


Diagrama 93

1. e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 Dh4+

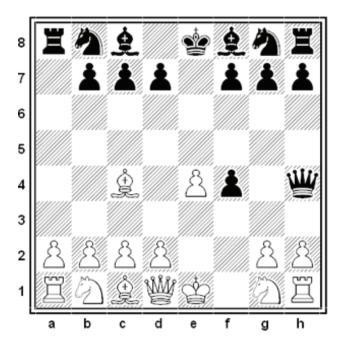
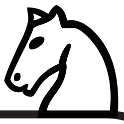


Diagrama 94



Sabías que...

un gambito rehusado es –en cierto sentido- una victoria para el jugador que lo ofrece, quien obtiene ventajas a un bajo precio, puesto que conserva el material.

Gambito de Rey. 20 partidas ilustrativas

Reproduce en tu tablero cada una de estas partidas jugadas por grandes maestros del ajedrez. En particular, observa el planteo o desarrollo de los primeros movimientos (10 o 12) correspondientes a las principales variantes de esta importante apertura.

(1) Ivanchuk,Vassily (2739) - Aronian,Levon (2786) [C33] Campeonato Mundial Blitz Moscú (25), 17.11.2009

1.e4 e5 2.Cc3 Cc6 3.f4 exf4 4.Cf3 Cf6 5.Ac4 Ab4 6.Cd5 Cxd5 7.exd5 De7+ 8.De2 Dxe2+ 9.Rxe2 Ce7 10.d4 Cg6 11.h4 h5 12.Ad3 Ae7 13.Axg6 fxg6 14.Axf4 d6 15.Ag5 Af6 16.Tae1 Af5 17.Rd2+ Rd7 18.Te3 Tae8 19.The1 Txe3 20.Txe3 Te8 21.c4 Ab1 22.a3 a6 23.g3 b5 24.b3 Af5 25.Txe8 Rxe8 26.Rc3 Rd7 27.a4 Rc8 28.Rb4 bxc4 29.bxc4 Ae4 30.Cd2 Ac2 31.Ae3 Rb7 32.Cb3 Axb3 33.Rxb3 Rc8 34.Rc2 Rd7 35.Rd3 Rc8 36.Re4 Rd7 37.Af2 Rc8 38.Rf4 Rd7 39.g4 hxg4 40.Rxg4 Rc8 41.Ae3 Rb7 42.c5 c6 43.dxc6+ Rxc6 44.cxd6 Rxd6 45.Af4+ Rd5 46.Ae5 Re4 47.a5 Rd5 48.Rg3 Ad8 49.Axg7 Axa5 50.Rg4 Ac3 51.Rg5 a5 52.Rxg6 a4 53.Af8 Axd4 54.h5 Ae3 55.Rf5 Rc4 56.Re4 Ac1 57.h6 Axh6 58.Axh6 ½–½

(2) Sasikiran,Krishnan (2661) - Sargissian,Gabriel (2668) [C33] Antwerp Inventi Antwerp (6), 23.09.2009

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 Dh4+ 4.Rf1 d6 5.Cf3 Dh5 6.d4 Cf6 7.Cc3 Ae6 8.Ae2 Ae7 9.Axf4 0–0 10.h3 Da5 11.Dd2 Rh8 12.Ad3 Ca6 13.a3 c6 14.Rf2 Ch5 15.b4 Dd8 16.Ah2 Cc7 17.The1 f5 18.e5 Ah4+ 19.Cxh4 Dxh4+ 20.Rf1 Dxd4 21.Ce2 Dh4 22.exd6 f4 23.Cd4 Df6 24.Df2 Axh3 25.dxc7 Ag4 26.Rg1 Dd6 27.Ae2 Axe2 28.Txe2 Cg3 29.Tee1 Tf6 30.Tad1 Dxc7 31.Ce6 Df7 32.Cd8 Dg8 33.Cxb7 Cf5 34.Axf4

Taf8 35.Ae5 Tg6 36.Td8 Txd8 37.Cxd8 Dd5 38.c4 Dd3 39.Ah2 1–0

(3) Zvjaginsev,Vadim (2635) - Akopian,Vladimir (2712) [C34]
Mainz Ordix op 16th Mainz (8), 02.08.2009

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 d6 4.d4 g5 5.g3 g4 6.Ch4 f3 7.Cc3 Cc6 8.Ae3 Ae7 9.Dd2 h6 10.Ac4 Ag5 11.0–0 Axe3+ 12.Dxe3 Dg5 13.Df2 Cge7 14.Cb5 Rd8 15.Tad1 a6 16.Ca3 f5 17.Ad3 fxe4 18.Axe4 d5 19.Ad3 Af5 20.c4 Axd3 21.Txd3 Rd7 22.Tb3 b6 23.cxd5 Cxd5 24.Cxf3 gxf3 25.Txf3 Cce7 26.Cc4 Rc8 27.Ce5 Tg8 28.Dg2 Rb7 29.h4 Dh5 30.Tf5 Dxh4 0–1

(4) Zvjaginsev,Vadim (2635) - Najer,Evgeniy (2681) [C37]
RUS-ch Higher League 62nd Ulan Ude (11), 13.09.2009

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 d6 4.Ac4 g5 5.h4 gxh4 6.Txh4 Cf6 7.Cc3 Tg8 8.De2 Ag4 9.d4 Cc6 10.Ab5 a6 11.Axc6+ bxc6 12.Ad2 Ch5 13.Th2 Dc8 14.0–0–0 a5 15.Dc4 Da6 16.Da4 Tb8 17.d5 Ag7 18.b3 Rd7 19.e5 Tb4 20.Dxc6+ Dxc6 21.dxc6+ Rxc6 22.Cd5 Rc5 23.Cxb4 axb4 24.exd6 cxd6 25.Ae1 Ae5 26.Af2+ Rc6 27.Td3 Cg7 28.Cd4+ Rc7 29.Txh7 Ah5 30.Td2 Ag6 31.Th1 Ae4 32.Cf3 Ce6 33.Cxe5 dxe5 34.Th5 f6 35.Ah4 Tg6 36.Th7+ Rc6 37.Tf7 Axg2 38.Txf6 Ae4 39.Rb2 f3 40.Txg6 Axg6 41.Ag3 Cc5 42.Axe5 Ce4 43.Td8 f2 44.Tf8 Rd5 45.Ab8 Re6 46.Aa7 Af5 47.Axf2 Cxf2 48.Tc8 Rd6 49.Td8+ Ad7 50.a3 bxa3+ 51.Rxa3 Cg4 52.c4 Ce5 53.Rb2 Rc5 54.Rc3 Ae6 55.Te8 Rd6 56.Th8 Rc5 57.Th6 Rd6 58.b4 Cf7 59.Th1 Rd7 60.Td1+ Rc7 61.Te1 Rd6 62.Rd4 Cd8 63.b5 Cb7 64.Td1 Af7 65.Ta1 Cc5 66.Rc3 Ah5 67.Tf1 Ae2 68.Tf5 Cd7 69.Rd4 Rc7 70.Tf2 Ag4 71.c5 Ah3 72.Tf7 Ag2 73.Th7 Af1 74.b6+ Rc6 75.Th6+ Rb7 76.c6+ Rxb6 77.cxd7+ Rc7 78.Td6 Rd8 79.Rc5 Ah3 80.Th6 Axd7 81.Rd6 1–0

(5) Zvjaginsev,Vadim (2635) - Tomashevsky,Evgeny (2688) [C36]
RUS-ch Higher League 62nd Ulan Ude (3), 04.09.2009

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 exf4 4.Cf3 Cf6 5.Ac4 Cxd5 6.0–0 Ae7 7.Cc3 Cxc3 8.bxc3 0–0 9.d4 Ad6 10.Cd2 Af5 11.Ab3 Cd7 12.Cc4 Cb6 13.Axf4 Axf4 14.Txf4 Ae6 15.Ce3 Axb3 16.axb3 Cd5 17.Cxd5 Dxd5 18.c4 Dd7 19.Df3 b6 20.h3 a5 21.c5 Tae8 22.cxb6 cxb6 23.c4 f5 24.Tf1 g6 25.c5 Tc8 26.cxb6 Tb8 27.g4 Txb6 28.gxf5 gxf5 29.Txf5 Txf5 30.Dxf5 Dxf5 31.Txf5 Txb3 32.Txa5 Txh3

33.Rg2 Td3 34.Ta8+ Rf7 35.Ta7+ Re6 36.Txh7 Txd4 ½–½

(6) Short,Nigel D (2655) - Karjakin,Sergey (2727) [C32]
Kiev m rap Kiev (8), 06.07.2008

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.d3 Cf6 5.dxe4 Cxe4 6.Ae3 Ad6 7.Cf3 0–0 8.Ad3 Cf6 9.0–0 Te8 10.Ad4 Axf4 11.c4 Ag4 12.h3 Ah5 13.Cc3 Cbd7 14.Dc2 c5 15.dxc6 bxc6 16.Tad1 Dc7 17.Ce4 Ag6 18.Cxf6+ Cxf6 19.Axf6 gxf6 20.Ch4 Ae3+ 21.Rh1 Dg3 22.Cf5 Axf5 23.Tf3 Dh4 24.Axf5 Te5 25.Tdf1 Td8 26.Db3 Ag5 27.g3 Dh6 28.h4 Rg7 29.Rg2 Td2+ 30.T1f2 Txf2+ 31.Txf2 Ae3 32.Tf3 Ad4 33.Tf4 Ab6 34.Dd3 Dh5 35.Ag4 Dg6 36.Af5 Dh5 37.Rh3 De2 38.Dd6 h5 39.Ad7 f5 40.Dxc6 Ag1 41.Dh1 Ae3 42.Tf3 Dd3 43.Ab5 De4 44.Df1 Ad4 45.Tf4 De3 46.Txf5 Txf5 47.Dxf5 Ae5 48.Dg5+ Dxg5 49.hxg5 Axb2 50.Rh4 Ad4 51.Rxh5 Af2 52.Rg4 Rf8 53.Ac6 Re7 54.Ae4 Re6 55.g6 fxg6 56.Axg6 Re5 57.Ac2 Ae1 58.Ab3 Af2 59.Rf3 Ac5 60.g4 Ae7 61.Re3 Ag5+ 62.Rd3 Ae7 63.Aa4 Ab4 64.Ad7 Ae7 65.Rc3 Rd6 66.Ae8 Re5 67.Rb3 Rd4 68.Af7 Af8 69.Ra4 Rc5 70.Ra5 Rc6 71.Ra6 Ac5 72.g5 Rc7 73.g6 Ad4 74.Ad5 Rd6 75.a4 Rd7 76.c5 Rc7 77.Rb5 Ag7 78.Rc4 Rd7 79.Rd3 Rc7 80.Re4 Rd7 81.Rf5 Ad4 82.Af3 Re7 83.Ah5 Ac3 84.Re4 Re6 85.Ag4+ Rf6 86.Af5 Aa5 87.Rf4 Ab4 88.c6 Ad6+ 89.Re4 Ac7 90.Rd5 Ag3 91.Ad3 Af4 1–0

(7) Navara,David (2646) - Gelfand,Boris (2720) [C33]
Sochi FIDE GP Sochi (9), 09.08.2008

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 Cf6 4.Cc3 c6 5.Ab3 d5 6.exd5 cxd5 7.Cf3 Ad6 8.d4 Cc6 9.0–0 Ae6 10.Cg5 0–0 11.Axf4 h6 12.Cxe6 fxe6 13.Ce2 Ca5 14.c3 Cxb3 15.Dxb3 b6 16.Tf3 Ch5 17.Taf1 Cxf4 18.Cxf4 Txf4 19.Txf4 Axf4 20.Txf4 Dg5 21.g3 Tf8 22.Txf8+ Rxf8 23.Dc2 Df5 24.De2 Re7 25.Rg2 g5 26.g4 Df4 27.h3 Dc1 28.a4 ½–½

(8) Fier,Alexander Hilario T (2653) - Lopez Martinez,Josep M.(2589) [C34]
Casino Barcelona (8), 09.11.2009

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 Ce7 4.d4 d5 5.Cc3 dxe4 6.Cxe4 Cd5 7.Ad3 Ae7 8.c4 Ce3 9.Axe3 fxe3 10.De2 Ag4 11.Dxe3 Axf3 12.gxf3 Cc6 13.d5 Cb4 14.a3 Cxd3+ 15.Dxd3 Ah4+ 16.Rd2 0–0 17.Thg1 De7 18.Dd4 g6 19.f4 f5 20.Cg5 Axg5 21.fxg5 Tae8 22.Tae1 Dd6 23.h4 b6 24.Tgf1 a5 25.Rc1 Dh2 26.Th1 Dg3 27.Te6 Txe6 28.dxe6 Te8 29.Td1 f4 30.Tf1 De3+ 31.Dd2 Txe6 32.Txf4 Dxd2+ 33.Rxd2 c5

34.Rd3 Rg7 35.Te4 Rf7 36.Tf4+ Rg7 37.Te4 Rf7 38.Tf4+ ½–½

(9) Kamsky,Gata (2697) - Mamedyarov,Shakhriyar (2722) [C34]
Kamsky-Mamedyarov. 19.09.2006

1.e4 e5 2.f4 Cc6 3.Cf3 exf4 4.d4 d5 5.exd5 Dxd5 6.Axf4 Ag4 7.Ae2 0–0–0 8.c3 Ad6 9.Axd6 Dxd6 10.0–0 Cf6 11.Cbd2 Cd5 12.Cc4 Dh6 13.Cfe5 Axe2 14.Dxe2 Cxe5 15.Cxe5 The8 16.Dg4+ Rb8 17.Cxf7 De3+ 18.Rh1 Tc8 19.Ce5 Dd2 20.Df3 Cf6 21.Tf2 Dh6 22.Te1 Te6 23.Tfe2 Tce8 24.h3 a6 25.d5 T6e7 26.Cc6+ 1–0

(10) Kamsky,Gata (2697) - Mamedyarov,Shakhriyar (2722) [C30]
Kamsky-Mamedyarov. 19.09.2006

1.e4 e5 2.f4 Cc6 3.Cf3 d6 4.Ab5 Ag4 5.0–0 exf4 6.d4 a6 7.Axc6+ bxc6 8.Axf4 Cf6 9.Cc3 Ae7 10.h3 Ah5 11.De1 0–0 12.Ch4 Cd5 13.Cf5 Cxf4 14.Cxe7+ Dxe7 15.Txf4 Ag6 16.Df2 Tae8 17.Tf1 h6 18.Rh1 Dg5 19.h4 Da5 20.g4 f6 21.Rh2 c5 22.dxc5 Dxc5 23.Dxc5 dxc5 24.Td1 Td8 25.Td5 c6 26.Txc5 Td2+ 27.Rg3 Txc2 28.Tf2 Tc1 29.Rf4 Te8 30.Ta5 Te1 31.Ta4 h5 32.gxh5 Axh5 33.Txa6 Th1 34.Txc6 Txh4+ 35.Re3 Th3+ 36.Rd4 Ag6 37.a4 Axe4 38.Cxe4 Th4 39.Te2 f5 40.a5 fxe4 41.Te3 Th1 42.b4 Td1+ 43.Rc5 Tc1+ 44.Rb5 Tb1 45.Tc4 Te5+ 46.Ra4 Ta1+ 47.Rb3 Tb1+ 48.Ra2 Th1 49.Tcxe4 Tf5 50.Rb3 Tff1 51.Ra4 Ta1+ 52.Ta3 Tab1 53.a6 Th6 54.Ra5 Th5+ 55.Ra4 Th6 56.b5 Tb6 57.Tb4 Td1 58.Ra5 Td8 59.Rxb6 1–0

(11) Sulskis,Sarunas (2572) - Fridman,Daniel (2630) [C34]
Dresden ol (Men) 38th Dresden (11), 25.11.2008

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 Ce7 4.Cc3 d5 5.d4 dxe4 6.Cxe4 Cg6 7.Ac4 Ae7 8.h4 Af5 9.De2 Cc6 10.c3 0–0 11.h5 Ch4 12.Axf4 Axe4 13.Dxe4 Cxg2+ 14.Rd2 Cxf4 15.Dxf4 Ad6 16.Df5 Ce7 17.De4 Dd7 18.Cg5 Df5 19.Dxf5 Cxf5 20.Taf1 Ch6 21.Thg1 Tae8 22.Tf6 Te7 23.Rc2 Rh8 24.Tf3 f6 25.Ad3 Tfe8 26.Cxh7 Te3 27.Txe3 Txe3 28.Ag6 Te2+ 29.Rd3 Te7 30.b4 Cf7 31.Cf8 Rg8 32.Axf7+ Rxf7 33.Cg6 Te8 34.Tf1 b5 35.a4 a6 36.axb5 axb5 37.Tf5 Tb8 38.Tf1 Ta8 39.Tf5 Tb8 40.Re4 Re6 41.Cf4+ Rd7 42.Cg6 Te8+ 43.Rd3 c6 44.Tf1 Ta8 45.h6 gxh6 46.Txf6 Te8 47.Tf7+ Re6 48.Th7 Rf6 49.Ce5 Axe5 50.Txh6+ Rg7 51.Txc6 Ah2 52.Tc5 Tb8 53.Re4 Rf7 54.Th5 Ag3 55.Tf5+ Re6 56.Tg5 Ad6 57.Tg6+ Rd7 58.Rd5 Ae7 59.Ta6 Tb7 60.Tc6

Ta7 61.Tb6 Tc7 62.Txb5 Txc3 63.Tb7+ Rd8 64.b5 Te3 ½–½

(12) Zvjaginsev,Vadim (2658) - Wang Hao (2624) [C36]
Taiyuan 4th Taiyuan (1), 04.07.2007

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 d5 4.exd5 Dxd5 5.d4 Cf6 6.Axf4 De4+ 7.De2 Dxe2+ 8.Axe2 Cd5 9.Ad2 Ae7 10.0–0 c6 11.c4 Cf6 12.Cc3 0–0 13.Ad3 Td8 14.Tae1 Ae6 15.Ce2 Cbd7 16.Cf4 Cf8 17.Ac3 Ad6 18.Cxe6 Cxe6 19.Af5 Cc7 20.Aa5 Cfe8 21.Cg5 g6 22.Ah3 b6 23.Ac3 f6 24.Ce6 Cxe6 25.Axe6+ Rg7 26.g4 h6 27.Rg2 a5 28.d5 c5 29.h4 g5 30.hxg5 hxg5 31.Af5 Cc7 32.Ac2 Tf8 33.Tf5 Tae8 34.Txg5+ Rf7 35.Ag6+ Rg8 36.Axf6 1–0

(13) Nakamura,Hikaru (2701) - Ivanov,Alexander (2516) [C36]
Foxwoods op Ledyard (3), 09.04.2009

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 d5 4.exd5 Cf6 5.Ab5+ Cbd7 6.c4 De7+ 7.De2 Dxe2+ 8.Rxe2 a6 9.Axd7+ Axd7 10.d4 Ch5 11.Rf2 0–0–0 12.Cc3 h6 13.Ce5 Ae8 14.g4 fxg3+ 15.hxg3 f6 16.Cf3 g5 17.Ad2 Ag6 18.g4 Cg7 19.Tae1 Te8 20.Txe8+ Cxe8 21.c5 ½–½

(14) Palac,Mladen (2582) - Zelcic,Robert (2554) [C30]
Graz op-A 16th Graz (6), 03.09.2009

1.e4 d6 2.f4 e5 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Ag4 5.h3 Axf3 6.Dxf3 Cc6 7.Ab5 Ae7 8.Axc6+ bxc6 9.fxe5 dxe5 10.d3 Cd7 11.Ae3 Ac5 12.Axc5 Cxc5 13.De3 Ce6 14.Ce2 ½–½

(15) Palac,Mladen (2571) - Pelletier,Yannick (2559) [C34]
FRA-chT Top 16 Gp Haute Le Port Marly (11), 31.05.2009

1.e4 d6 2.Cc3 Cf6 3.f4 e5 4.Cf3 exf4 5.d4 Ch5 6.Ae2 g6 7.0–0 Ag4 8.Cd5 Ah6 9.Ce1 Axe2 10.Dxe2 0–0 11.Cd3 Cd7 12.C3xf4 Cxf4 13.Axf4 Ag7 14.c3 Cb6 15.Cxb6 ½–½

(16) Short,Nigel D (2684) - Bacrot,Etienne (2712) [C33]
EU-ch Internet final playchess.com INT (1.3), 07.11.2004

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 d5 4.Axd5 Cf6 5.Cc3 Ab4 6.Cf3 Axc3 7.dxc3 c6 8.Ab3 Dxd1+ 9.Rxd1 Ch5 10.Re2 Ag4 11.Rf2 Cd7 12.Te1 0–0 13.Ac4 Tfe8 14.b4 h6 15.a4 g5 16.a5 Chf6 17.Ad3 Ce5 18.Ab2 Cfd7 19.h4 f6 20.c4 Tad8 21.c5 Rf7 22.a6 b5 23.cxb6 Cxb6 24.Cxe5+ fxe5 25.hxg5 hxg5 26.Th1 Rg6 27.Ac3 Ac8 28.Th2 g4 29.g3 fxg3+ 30.Rxg3 Tf8 31.Tah1 Tf3+ 32.Rg2 Th3 33.Axe5 Cd7 34.Ad4 Cb8 35.Axa7 Cxa6 36.Ab6

Te8 37.Aa5 Txh2+ 38.Txh2 Cb8 39.Ab6 Cd7 40.Ad4 Ce5 41.Axe5 Txe5 42.Rg3 c5 43.b5 Ab7 44.Rf4 Te8 45.Rxg4 c4 46.Rf4 cxd3 47.cxd3 Ac8 48.b6 Ad7 49.b7 Tb8 50.Tb2 Rf7 51.Tb6 Re7 52.Re5 Aa4 53.d4 Rd7 54.d5 Rc7 55.Tb4 Ad7 56.Rf6 Txb7 57.Txb7+ Rxb7 58.e5 Rc7 59.e6 Aa4 60.Re7 Rc8 61.d6 Ad7 62.exd7+ Rb7 63.d8D Ra7 64.Dc7+ Ra8 65.Dc5 Rb7 66.d7 Ra6 67.d8D Rb7 68.Ddb6+ Ra8 69.Dca5# 1–0

(17) Williams,Simon Kim (2527) - Howell,David (2614) [C33]
GBR-ch 96th Torquay (8), 04.08.2009

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 d6 4.d4 Dh4+ 5.Rf1 Cc6 6.Cc3 Ag4 7.Dd2 g5 8.g3 fxg3 9.Rg2 Dh5 10.hxg3 Dg6 11.Dxg5 Cxd4 12.Dxg6 fxg6 13.Axg8 Txg8 14.Cd5 0–0–0 15.Ag5 Te8 16.Txh7 Tg7 17.Th8 Tf7 18.Cf6 Te5 19.Ah6 Txf6 20.Axf8 Te8 21.Ag7 Txh8 22.Axh8 Cxc2 23.Axf6 Cxa1 24.Cf3 Ae6 25.a3 c5 26.Ch4 Af7 27.Rf3 Rd7 28.Rf4 Cb3 29.Ac3 c4 30.Cf3 Cc5 31.Re3 a6 32.Ad4 Ce6 33.Af6 Ae8 34.Cg5 Cc5 35.Rd4 b5 36.e5 Ca4 37.Rd5 Cb6+ 38.Rd4 Ca4 39.Rd5 dxe5 40.Axe5 a5 41.Ad4 Re7 42.Cf3 Af7+ 43.Rc6 Ae8+ ½–½

(18) Sutovsky,Emil (2697) - Mamedyarov,Shakhriyar (2660) [C36]
Pamplona 14th Pamplona (7), 29.12.2004

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 d5 4.exd5 Cf6 5.Ac4 Cxd5 6.0–0 Ae7 7.d4 Ae6 8.Ab3 0–0 9.c4 Ce3 10.Axe3 fxe3 11.Cc3 Ag4 12.Dd3 Cc6 13.Cd5 Cb4 14.Cxb4 Axb4 15.Ac2 g6 16.Dxe3 Te8 17.Df4 f5 18.Ce5 Ad6 ½–½

(19) Sutovsky,Emil (2679) - Nisipeanu,Liviu Dieter (2686) [C30]
Pune Pune (8), 11.09.2004

1.e4 d6 2.Cc3 e5 3.f4 exf4 4.Ac4 Dh4+ 5.Rf1 Ae6 6.De2 Cc6 7.Cf3 Dh5 8.Cd5 0–0–0 9.Cxf4 Axc4 10.Dxc4 Dg4 11.Dxf7 Ch6 12.De6+ Dxe6 13.Cxe6 Te8 14.Ceg5 Cg4 15.d3 h6 16.Ch3 d5 17.Cf2 Cxf2 18.Rxf2 dxe4 19.dxe4 Txe4 20.Ae3 Ad6 21.Tae1 Tf8 22.Ad2 Ac5+ 23.Rg3 Tc4 24.c3 Ad6+ 25.Rf2 Ce5 26.Re2 Te4+ 27.Rd1 Txe1+ 28.Cxe1 Tf2 29.b3 Cg4 30.h4 Ch2 31.c4 Cf1 32.Ac3 Cg3 33.Th3 Ce4 34.Axg7 Td2+ 35.Rc1 Aa3+ 36.Rb1 Td1+ 37.Rc2 Td2+ 38.Rb1 Td1+ 39.Rc2 Txe1 40.Axh6 Tg1 41.Ae3 Txg2+ 42.Rd3 Cf2+ 43.Axf2 Txf2 44.h5 Tf7 45.Re4 Af8 46.Td3 Tf6 47.Re5 Ag7 48.Re4 Ah6 49.Tg3 Rd7 50.Td3+ Re7 51.Td5 b6 52.Td3 c6 53.Tg3 Tf4+ 54.Rd3 c5 55.Tg6 Td4+ 56.Re2 Td6 57.Tg8

Rf6 58.Rf3 Re5 59.Rg4 Tf6 60.Td8 a5 61.a4 Re4 62.Td7 Tf4+ 63.Rg3 Tf3+ 64.Rg4 Txb3 65.Td6 Tg3+ 66.Rh4 Ag5+ 0–1

(20) Zvjaginsev,Vadim (2663) - Chadaev,Nikolay (2535) [C32]
RUS-ch Higher League 61st
Novokuznetsk (5), 07.09.2008

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.Cc3 Cf6 5.d3 Ab4 6.Ad2 e3 7.Axe3 Cxd5 8.Ad2 Axc3 9.bxc3 Df6 10.Dh5 Cxf4 11.Df3 De7+ 12.Rf2 Ce6 13.d4 0–0 14.Te1 Dd6 15.Dg3 Cd7 16.Cf3 Dxg3+ 17.Rxg3 Cb6 18.c4 c6 19.Ab4 Td8 20.Aa5 c5 21.d5 Cc7 22.Ad3 f6 23.Cd2 Ad7 24.Tb1 Ce8 25.Ce4 Tdc8 26.Axb6 axb6 27.Txb6 f5 28.Cd6 Cxd6 29.Txd6 Tc7 30.Tb6 Ac8 31.Rf4 Rf7 32.d6 Tc6 33.Txc6 bxc6 34.Te1 Ae6 35.Axf5 Axc4 36.g4 Axa2 37.Te7+ Rf8 38.Axh7 Ta4+ 39.Rg5 g6 40.Axg6 Td4 41.Rh6 1–0

Capítulo XXXI

La Defensa Siciliana

1.- ¿En qué consiste la Defensa Siciliana?

La defensa Siciliana fue creada hace unos 500 años por lo que es una de las más antiguas, populares y con mayor número de variantes.

Está considerada como una de las aperturas más agresivas y flexibles del repertorio ajedrecístico, porque desde su posición inicial surgen multitud de variantes, por ejemplo: Najdorf, Scheveningen, Paulsen, Pelikan, Dragón, etc.

2.- ¿La defensa Siciliana es una apertura semiabierta?

La defensa Siciliana forma parte de las aperturas semiabiertas porque su respuesta 1..., c5 es diferente a 1..., e5. La misma se produce -en la posición que surge tras los siguientes movimientos: 1.e4, c5-. Normalmente las blancas siguen con 2. Cf3, y luego, con 4. d4.

3.- ¿Cuál es el valor de esta apertura?

Las negras al jugar 1... c5, impiden la formación de un centro ideal para el blanco.

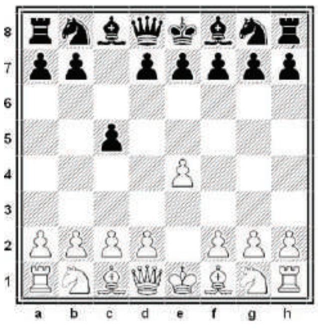


Diagrama 95

Al mover las negras su peón de alfil dama y dejar semiabierta la columna c, prácticamente están obligadas a realizar el enroque por el ala de rey.

Además, como contrapartida, consiguen numerosas posibilidades de ataque por el flanco de dama y dicha columna sirve de vía para el desarrollo de las torres en el medio juego.

Luego del cambio de peones o ruptura central (cxd4), las negras cuentan con una columna semiabierta, lo que les permite el desarrollo de una amplia serie de planes de juego.

Pero también la segunda jugada de las negras puede ser: d6, e6, Cc6, a6, g6 o Cf6, entrando en diferentes variantes.

La idea que anima a la defensa siciliana es que luego de las jugadas 2. Cf3 y 3. d4 puede abrirse la columna “c” a cambio de la ventaja espacial de las blancas en el centro del tablero y flanco de rey, las negras pueden

organizar un contraataque o contra-juego activo en el flanco de dama.

La siciliana es una defensa muy dinámica, con lo cual ya sabemos que si el negro la conoce a fondo, el blanco tendrá que luchar por igualar la posición.

4.-¿Cuáles son las principales variantes de la Siciliana?

La defensa Siciliana tiene una gran cantidad de variantes y subvariantes; las que se derivan de la Linea Principal: 1.e4 c5 2.Cf3, son:

a. Variante Richter-Rauzer: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3

b. Variante Scheveningen: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6 6.Ae2 a6

c. Ataque Fischer-Sozin: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6 6.Ac4 Cc6 7.Ae3

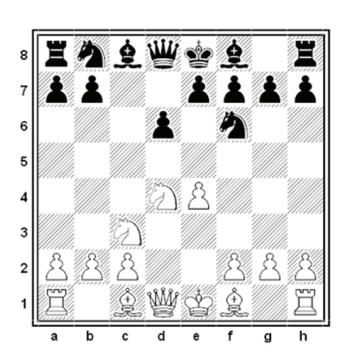


Diagrama 96

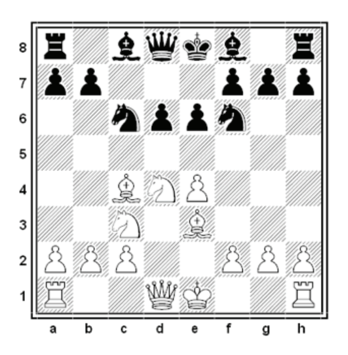


Diagrama 97

d. Variante del Dragón: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6

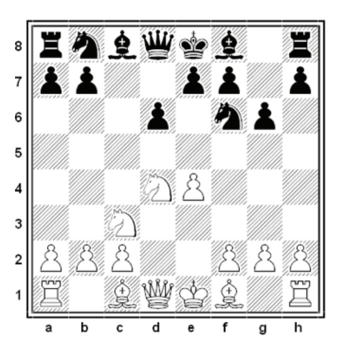


Diagrama 98

e. Variante Najdorf: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6

Sabías que...

la defensa siciliana es la apertura más utilizada por los conductores de las piezas negras, durante los últimos 50 años.

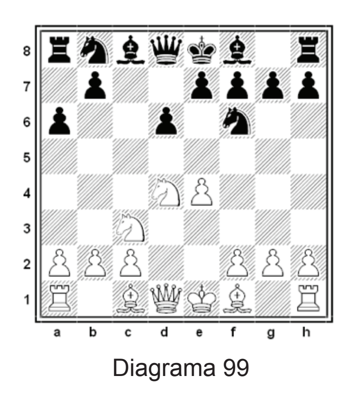


Diagrama 99

Defensa Siciliana.
20 partidas ilustrativas.

Reproduce en tu tablero cada una de estas partidas jugadas por grandes maestros del ajedrez. En particular, observa el planteo o desarrollo de los primeros movimientos (10 o 12) correspondientes a las principales variantes de esta importante apertura.

(1) Gashimov,Vugar (2758) - Carlsen,Magnus (2801) [B35]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (3), 16.11.2009

1.e4 c5 2.Cc3 Cc6 3.Cf3 g6 4.d4 cxd4 5.Cxd4 Ag7 6.Ae3 Cf6 7.Ac4 0–0 8.Ab3 d6 9.h3 Ad7 10.0–0 Da5 11.Te1 Tfe8 12.De2 Tac8 13.Tad1 Cxd4 14.Axd4 Ac6 15.Cd5 Cd7 16.Axg7 Rxg7 17.De3 Cc5 18.Dd4+ e5 19.De3 Cxb3 20.axb3 Axd5 21.Txd5 Da2 22.Dc1 Tc6 23.b4 b6 24.c3 a5 25.b5 Tc5 26.Ted1 Dc4 27.Txd6 Txb5 28.Dg5 Tc5 29.Df6+ Rg8 30.Td8 Tc8 31.Txe8+ Txe8 32.Dxb6 Dxe4 33.Dxa5 Dc2 34.Da1 Rg7 35.b4 Tc8 36.Tc1 Db3 37.c4 Dxb4 38.Dxe5+ Rg8 39.c5 Db5 40.Dd5 Rg7 41.Dd6 Dc6 42.Dd4+ Rg8 43.h4 h5 44.Rh2 Dc7+ 45.g3 Dc6 46.Tc3 Te8 47.Te3 Tc8 48.Te5 Dc7 49.Td5 Te8 50.Td6 Tc8 51.c6 Da5 52.Df6 Df5 53.Td8+ Txd8 54.Dxd8+ Rh7 55.Dd4 Dc2 56.Df6 Dc4 57.Dd6 Dc2 58.Rg1 Db1+ 59.Rh2 Dc2 60.Df6 Dc4 61.Rg2 Dd5+ 62.Df3 Dc4 63.Rg1 Dc1+ 64.Rh2 Dc4 65.Df6 Rg8 66.Dd8+ Rg7 67.c7 Dc5 68.Rg2 Dc6+ 69.Rf1 Dc1+ 70.Re2 Dc2+ 71.Re3 Dc3+ 72.Re4 Dc6+ 1–0

(2) Carlsen,Magnus (2801) - Svidler,Peter (2754) [B40]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (28), 17.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.b3 a6 4.Ab2 d5 5.exd5 exd5 6.d4 Cf6 7.Ae2 Cc6 8.0–0 cxd4 9.Cxd4 Ac5 10.Cxc6 bxc6 11.c4 0–0 12.cxd5 cxd5 13.Af3 Ae6 14.Cc3 Tc8 15.Tc1 d4 16.Ce2 d3 17.Axf6 dxe2 18.Axd8 exd1D 19.Tfxd1 Axf2+ 20.Rxf2 Txc1 21.Txc1 Txd8 22.Re3 g5 23.Tc5 h6 24.Ab7 Tb8 25.Axa6 Ta8 26.Tc6 Ad5 27.Txh6 Rg7 28.Td6 Axg2 29.a4 f5 30.a5 Th8 31.Ad3 f4+ 32.Rd4 f3 33.Tg6+

Rf7 34.Txg5 Td8+ 35.Td5 Txd5+ 36.Rxd5 f2+ 37.Rd6 f1D 38.Axf1 Axf1 39.b4 Re8 40.h4 Ae2 41.Rc7 Re7 42.Rb6 Rd7 43.b5 Rc8 44.Rc5 Rb7 45.b6 Af3 46.Rd4 Ra6 47.Re3 1–0

(3) Leko,Peter (2752) - Carlsen, Magnus (2801) [B90]Campeonato Mundial Blitz Moscú (42), 18.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae3 Cg4 7.Ag5 h6 8.Ah4 g5 9.Ag3 Ag7 10.h3 Ce5 11.f3 Cbc6 12.Af2 e6 13.Dd2 Ca5 14.b3 Ad7 15.0–0–0 b5 16.Rb1 Tc8 17.Cce2 Cac4 18.bxc4 Cxc4 19.Db4 a5 20.Db3 b4 21.Rc1 0–0 22.Cg3 Ca3 23.Ad3 Tc3 24.Db2 Aa4 25.Td2 Dc7 26.Cge2 Txd3 27.Txd3 Axc2 28.Tc3 bxc3 29.Dxa3 Tb8 30.Cxc2 Db7 31.Rd1 Db1+ 32.Cc1 d5 33.exd5 Td8 34.Db3 Txd5+ 35.Re2 Td2+ 36.Re3 Dxc2 37.Dxc2 Txc2 38.Td1 a4 39.g4 Rh7 40.Ae1 f5 41.Rd3 Th2 42.gxf5 exf5 43.Axc3 Axc3 44.Rxc3 Txh3 45.Td3 h5 46.Rd4 ½–½

(4) Leko,Peter (2752) - Carlsen,Magnus (2801) [B90] Tal Memorial 4th Moscow (9), 14.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae3 Cg4 7.Ag5 h6 8.Ah4 g5 9.Ag3 Ag7 10.h3 Cf6 11.Df3 Db6 12.0–0–0 Cc6 13.Cxc6 Dxc6 14.Ae2 Dc5 15.The1 g4 16.hxg4 Axg4 17.Dd3 Ae6 18.e5 dxe5 19.Af3 e4 20.Cxe4 Cxe4 21.Txe4 0–0 22.De3 Tac8 23.Dxc5 Txc5 24.Ag4 Axg4 25.Txg4 f5 26.Tb4 b5 27.a4 Tfc8 28.c3 Tc4 29.Txc4 Txc4 30.axb5 axb5 31.Td8+ Rh7 32.Td7 Tg4 33.Ab8 Txg2 34.Txe7 Rg6 35.Ag3 h5 36.Rd1 Af6 37.Te6 Rf7 38.Te3 h4 39.Ac7 Txf2 40.b3 Tf1+ 41.Re2 Tc1 42.c4 bxc4 43.bxc4 Txc4 44.Ab8 Tc2+ 45.Rf1 Rg6 46.Te2 Tc8 47.Ad6 Tc6 48.Ae7 Axe7 49.Txe7 Tc2 50.Te3 Rg5 51.Rg1 Rg4 52.Ta3 f4 53.Ta8 Td2 54.Ta7 Rg3 55.Tg7+ Rf3 56.Ta7 Td1+ 57.Rh2 Re2 58.Rh3 f3 59.Ta2+ Td2 0–1

(5) Svidler,Peter (2754) - Carlsen,Magnus (2801) [B30] Tal Memorial 4th Moscow (7), 12.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 e6 4.0–0 Cge7 5.c3 a6 6.Aa4 b5 7.Ac2 d5 8.a4 b4 9.d4 cxd4 10.cxd4 dxe4 11.Axe4 Cd5 12.Cbd2 Ab7 13.Cb3 Ae7 14.Cc5 Axc5 15.dxc5 0–0 16.Dc2 Cf6 17.Td1 Dc7 18.Ad3 h6 19.b3 Ca5 20.Ab2 Axf3 21.gxf3 Df4 22.Ae2 Tfc8 23.Tac1 Cb7 24.c6 Ca5 25.c7 Cd5 26.De4 Dxe4 27.fxe4 Cxc7 28.Ae5 Ce8 29.Txc8 Txc8 30.Axa6 Ta8 31.Ae2 Cxb3 32.Tb1 Ca5 33.Ab5 b3 34.Ac3

Cd6 35.f3 Cdc4 36.Rf2 f6 37.Re2 Ca3 38.Tb2 C3c4 39.Tb1 Ca3 40.Tb2 ½–½

(6) Anand,Viswanathan (2788)
- Svidler,Peter (2754) [B42]
Campeonato Mundial Blitz Moscú
(8), 16.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 a6 5.Ad3 Ac5 6.Cb3 Aa7 7.De2 Cc6 8.Ae3 d6 9.C1d2 Cf6 10.0–0–0 Axe3 11.Dxe3 Dc7 12.f4 0–0 13.Thg1 e5 14.f5 a5 15.a3 a4 16.Ca1 d5 17.g4 d4 18.Dh3 Cd7 19.g5 Ca5 20.Tg4 Cc5 21.Rb1 f6 22.gxf6 Txf6 23.Tdg1 g6 24.Dh4 Dg7 25.Cf3 Td6 26.fxg6 Axg4 27.gxh7+ Rh8 28.Txg4 Df6 29.Dg3 Tf8 30.Cxe5 Cxd3 31.cxd3 1–0

(7) Gelfand,Boris (2758) -
Gashimov,Vugar (2758) [B38]
Campeonato Mundial Blitz Moscú
(32), 18.11.2009

1.Cf3 c5 2.c4 b6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Ab7 5.Cc3 Cf6 6.f3 Cc6 7.e4 g6 8.Ae3 Ag7 9.Ae2 0–0 10.0–0 e6 11.Cdb5 d5 12.cxd5 exd5 13.exd5 Cb4 14.d6 Cfd5 15.Cxd5 Cxd5 16.Ad4 Dg5 17.Tf2 Cf4 18.Rh1 Axd4 19.Cxd4 Tad8 20.Cb5 a6 21.Cc3 Dc5 22.Dg1 Txd6 23.Af1 Tfd8 24.Tc1 Dg5 25.Tfc2 b5 26.Da7 T8d7 27.Db8+ Rg7 28.Ce4 Axe4 29.fxe4 Ce6 30.Tc8 Td8 31.Txd8 Txd8 32.Tc8 Df6 33.Rg1 Dd4+ 34.Rh1 Df2 35.Tc1 Txb8 0–1

(8) Grischuk,Alexander (2736)
- Carlsen,Magnus (2801) [B30]
Campeonato Mundial Blitz Moscú
(9), 16.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 e6 4.c3 d5 5.De2 Cge7 6.exd5 Cxd5 7.0–0 Ad7 8.d4 cxd4 9.cxd4 Ae7 10.Cc3 0–0 11.Ad3 Tc8 12.Ad2 Af6 13.De4 g6 14.Tad1 Cce7 15.Ce5 Ac6 16.Dg4 Cf5 17.Tfe1 Cxc3 18.bxc3 Ag7 19.Axf5 exf5 20.Cxc6 Txc6 21.Df3 Dd7 22.Af4 Tfc8 23.Td3 Ta6 24.h4 Txa2 25.h5 Ta6 26.d5 Ta4 27.d6 Af6 28.g3 Tac4 29.Ae5 Te8 30.Dd5 Te4 31.Txe4 fxe4 32.Axf6 exd3 33.Dxd3 Te6 34.Ae7 gxh5 35.Dd5 Txe7 36.Dg5+ Rf8 37.dxe7+ Dxe7 38.Dxh5 De1+ 39.Rg2 Dxc3 40.Dxh7 Dc6+ 41.Rg1 Dd5 42.Dh8+ Re7 43.Dh4+ Re6 44.Dg4+ Rd6 45.Db4+ Rc7 46.Dc3+ Rd7 47.Da1 a5 48.Da4+ Rd6 49.Df4+ Rc6 50.Dc1+ Dc5 51.Df4 Dd5 52.Dc1+ Rb5 53.Db2+ Ra6 54.De2+ b5 55.De7 a4 56.Db4 Rb6 57.Rh2 Dc5 58.Df4 Dc4 59.Dd6+ Ra5 60.Rg1 Dc3 61.Dd8+ Rb4 62.Df8+ Rb3 63.Dxf7+ Rb2 64.Dd7 Db4 65.Dg7+ Ra2 66.g4 a3 67.g5 Dg4+ 68.Rh2 b4 69.g6 Dh4+ 70.Rg2 Dg4+ 71.Rh2 Rb1 72.Df7 a2 73.Db3+ Ra1 74.Df7 Rb2 75.Df6+ Rb1 0–1

(9) Gashimov,Vugar (2758) - Svidler,Peter (2754) [B42] Campeonato Mundial Blitz Moscú (36), 18.11.2009

1.e4 c5 2.Cc3 e6 3.Cf3 a6 4.d4 cxd4 5.Cxd4 b5 6.Ad3 d6 7.0–0 Cf6 8.Te1 Ae7 9.a4 b4 10.Ca2 e5 11.Cf3 Cc6 12.Ag5 Ae6 13.Dd2 Db6 14.Cc1 0–0 15.Cb3 a5 16.Ab5 Tfd8 17.De2 h6 18.Axf6 Axf6 19.Tad1 d5 20.Cbd2 g6 21.b3 Ag7 22.exd5 Axd5 23.Cc4 Dc7 24.Axc6 Axc6 25.Ccxe5 Txd1 26.Dxd1 Ab7 27.Cd3 Tc8 28.Te2 Axf3 29.gxf3 Dc6 30.Rg2 Dd5 31.Te4 h5 32.De2 Tc6 33.h3 Af6 34.Rh2 Rg7 35.Ce1 Ac3 36.Cg2 Dd6+ 37.f4 Dd5 38.Te3 Af6 39.Td3 Df5 40.Dd2 De4 41.De3 Df5 42.De2 Tc7 43.Td2 Tc5 44.Df3 Tc7 45.Ce3 Dc5 46.Td5 Dc6 47.Rg2 Db6 48.Tb5 Da7 49.Dd5 Ad4 50.Txa5 Db6 51.Tb5 Df6 52.De4 Axe3 53.Dxe3 Txc2 54.De5 Dxe5 55.fxe5 1–0

(10) Anand,Viswanathan (2788) - Ponomariov, Ruslan (2739) [B85] Campeonato Mundial Blitz Moscú (30), 18.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6 6.f4 a6 7.Ae2 Ae7 8.a4 Cc6 9.Ae3 0–0 10.0–0 Ad7 11.Cb3 Ca5 12.e5 Ce8 13.Cxa5 Dxa5 14.Dd2 Dc7 15.Ad4 Ac6 16.De3 dxe5 17.fxe5 g6 18.Ce4 Axe4 19.Dxe4 Ac5 20.c3 Cg7 21.g4 Tad8 22.Rh1 Axd4 23.cxd4 Db6 24.Tfd1 Dxb2 25.Tab1 Da2 26.Txb7 Dxa4 27.Ta7 a5 28.h4 Td7 29.Txd7 Dxd7 30.h5 Dd5 31.Dxd5 exd5 32.Ta1 Ce6 33.Txa5 Cxd4 34.Af1 Td8 35.Ag2 Cc6 36.Txd5 Txd5 37.Axd5 Cxe5 38.hxg6 hxg6 39.g5 Cd3 40.Rh2 Cf4 0–1

(11) Carlsen,Magnus (2801) - Ponomariov, Ruslan (2739) [B80] Tal Memorial 4th Moscow (8), 13.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae3 e6 7.f3 b5 8.Dd2 Cbd7 9.g4 h6 10.0–0–0 Ce5 11.De1 Dc7 12.h4 b4 13.Cce2 Cc4 14.Cf4 Cxe3 15.Dxe3 Db6 16.Ac4 Dc5 17.Db3 d5 18.exd5 Ad6 19.Cfxe6 fxe6 20.dxe6 Ae7 21.Dd3 0–0 22.Ab3 Td8 23.g5 Ch7 24.gxh6 Dh5 25.De4 Dxh6+ 26.Rb1 Ta7 27.Cf5 Txd1+ 28.Txd1 Df6 29.Td7 Axd7 30.exd7+ Rf8 31.Dd5 1–0

(12) Leko, Peter (2752) - Gelfand, Boris (2758) [B90]Campeonato Mundial Blitz Moscú (5), 16.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae3 e5 7.Cb3 Ae6 8.f3 Cbd7 9.Dd2 h5 10.Cd5 Cxd5 11.exd5 Af5 12.Ae2 Ae7 13.0–0 h4 14.Ca5 Dc7 15.c4 0–0 16.b4

Ag6 17.Tac1 Tad8 18.Tfd1 Cf6 19.Af1 Ah5 20.Df2 Dc8 21.Ab6 e4 22.Axd8 Axd8 23.Cb3 h3 24.Te1 hxg2 25.Axg2 exf3 26.Axf3 Ag6 27.c5 Dh3 28.Dg3 Dh6 29.c6 bxc6 30.dxc6 Ac7 31.Tc3 Tc8 32.Ag2 d5 33.Dh3 Tb8 34.Dxh6 gxh6 35.a3 Cg4 36.h3 Ce5 37.Axd5 Td8 38.Ae4 f5 39.Ag2 f4 40.Cc5 Rf7 41.Cxa6 Ab6+ 42.Rh2 Td2 43.Txe5 1–0

(13) Anand,Viswanathan (2788) - Grischuk,Alexander (2736) [B90] (10), 16.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae3 Cg4 7.Ag5 h6 8.Ah4 g5 9.Ag3 Ag7 10.h3 Ce5 11.f3 Cbc6 12.Af2 Cg6 13.Dd2 Da5 14.Cb3 Axc3 15.bxc3 Da4 16.h4 g4 17.h5 Cge5 18.Ae2 gxf3 19.gxf3 Ae6 20.Cd4 Cc4 21.Axc4 Dxc4 22.Cxc6 Dxc6 23.Ad4 f6 24.Rf2 0–0–0 25.Thb1 Ad7 26.Tb4 a5 27.Tb6 Dc4 28.Dd3 Dxd3 29.cxd3 Tdg8 30.Tab1 Ac6 31.c4 Tg5 32.Th1 Thg8 33.Tb2 Tg2+ 34.Re3 Txb2 35.Axb2 Tg2 36.Ac1 Txa2 37.Rd4 Ta1 38.Rc3 Tb1 39.Rc2 Tb4 40.Axh6 Aa4+ 41.Rd2 Tb2+ 42.Re3 Tg2 43.Af8 Rd7 44.h6 Tg8 45.Ag7 1–0

(14) Morozevich,Alexander (2750) - Svidler,Peter (2754) [B56] Campeonato Mundial Blitz Moscú (18), 17.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Ad7 6.f3 e5 7.Cb3 Ac6 8.Ae3 a5 9.a4 Ca6 10.Ab5 Ae7 11.De2 0–0 12.0–0 Cb4 13.Tfd1 Dc7 14.Df2 d5 15.Ab6 Dc8 16.Cxa5 Txa5 17.exd5 Txb5 18.axb5 Axd5 19.Td2 Ae6 20.Tad1 Dc4 21.Rh1 Cbd5 22.Cxd5 Cxd5 23.Aa7 Dxb5 24.b3 Cc3 25.Te1 f6 26.h3 Dc6 27.Td3 Af5 28.Td2 Ab4 29.Ta1 h6 30.Dh4 e4 31.Tf2 Ad6 32.Ad4 ex 33.Af2 Ae4 0–1

(15) Leko,Peter (2752) - Morozevich,Alexander (2750) [B44]
(32), 18.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cb5 d6 6.Af4 e5 7.Ae3 Cf6 8.Ag5 a6 9.Axf6 gxf6 10.C5c3 Ae6 11.Cd5 Ag7 12.Ac4 Ca5 13.Ab3 Cxb3 14.axb3 f5 15.exf5 Axf5 16.0–0 0–0 17.c4 Ae6 18.Cbc3 f5 19.f4 Rh8 20.Rh1 e4 21.De2 Tc8 22.Tad1 De8 23.Ce3 Tc6 24.Ccd5 Df7 25.Td2 Tb8 26.b4 b5 27.b3 Da7 28.h3 Db7 29.g4 fxg4 30.hxg4 bxc4 31.bxc4 Tbc8 32.f5 Axd5 33.Txd5 Txc4 34.f6 Ah6 35.Cxc4 Dxd5 36.Cb6 Db3 37.Cxc8 Dh3+ 38.Rg1 Ae3+ 39.Tf2 Rg8 40.Ce7+ Rf7 41.Cf5 Axf2+ 42.Rxf2 d5 43.De3 Dh2+ 44.Re1 Rxf6 45.Dd4+ De5 46.De3 Da1+ 47.Rf2 Db2+ 48.Rg3 De5+ 49.Rh3 Rf7 50.Da7+ Rg6 51.Dxa6+ Rf7

52.Da7+ Rg6 53.Dd4 Dc7 54.Dxd5 Dc3+ 55.Rh4 Df6+ 56.Rh3 Dc3+ 57.Cg3 e3 58.De4+ Rf7 59.b5 1–0

(16) Morozevich,Alexander (2750) - Svidler,Peter (2754) [B46]
Tal Memorial 4th Moscow (8), 13.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.Cc3 Cc6 4.d4 cxd4 5.Cxd4 a6 6.Cxc6 bxc6 7.Ad3 d5 8.0–0 Cf6 9.Ag5 Ae7 10.e5 Cd7 11.Axe7 Dxe7 12.Te1 c5 13.b3 Ab7 14.Dh5 h6 15.f4 0–0 16.De2 f6 17.exf6 Txf6 18.Tad1 Dd6 19.f5 exf5 20.Cxd5 Axd5 21.Ac4 Cb6 22.Axd5+ Cxd5 23.Df3 Td8 24.c4 Te6 25.Txe6 Dxe6 26.cxd5 De5 27.Dd3 Td6 28.h3 f4 29.Rf2 Rh8 30.Td2 g5 31.Rf1 Rg7 32.Dc4 h5 33.Dxc5 g4 34.hxg4 hxg4 35.Dd4 Rf6 36.Dd3 a5 37.Td1 Rg5 38.Rf2 Db2+ 39.Td2 De5 40.Td1 Db2+ 41.Dd2 Dxd2+ 42.Txd2 Rf5 43.g3 fxg3+ 44.Rxg3 Re4 45.a3 Txd5 46.Txd5 Rxd5 47.b4 axb4 48.axb4 Rc4 49.Rxg4 Rxb4 ½–½

(17) Leko,Peter (2752) - Svidler,Peter (2754) [B42] Tal Memorial 4th Moscow (6), 11.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 a6 5.Ad3 Ac5 6.Cb3 Ae7 7.Dg4 Af6 8.Dg3 Cc6 9.C1d2 d5 10.0–0 Cge7 11.Te1 Ce5 12.Af1 0–0 13.c3 C7c6 14.Cd4 Ah4 15.Cxc6 Cxc6 16.Df3 d4 17.e5 dxc3 18.Dxc3 Dd4 19.Dxd4 Cxd4 20.Te4 Cc2 21.Tb1 Ae7 22.Cc4 b5 23.Cd6 f5 24.Te2 Cb4 25.Ad2 Cd5 26.Aa5 Ad7 27.Tc2 Axd6 28.exd6 Tfc8 29.Tbc1 Txc2 30.Txc2 Rf7 31.g3 Tc8 32.Txc8 Axc8 33.a4 Ad7 34.axb5 axb5 35.Ag2 Re8 36.f4 Ac6 37.Ac3 g6 38.Rf2 Rd7 39.Axd5 exd5 40.Re3 d4+ 41.Rxd4 Rxd6 ½–½

(18) Topalov,Veselin (2813) - Carlsen,Magnus (2772) [B33] Nanjing Pearl Spring 2nd Nanjing (7), 05.10.2009

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e5 6.Cdb5 d6 7.Ag5 a6 8.Ca3 b5 9.Axf6 gxf6 10.Cd5 Ag7 11.Ad3 Ce7 12.Cxe7 Dxe7 13.0–0 0–0 14.c4 f5 15.Dh5 Tb8 16.exf5 e4 17.Tae1 Ab7 18.Dg4 Tfe8 19.cxb5 d5 20.bxa6 Ac6 21.Tc1 exd3 22.Txc6 De2 23.h3 Txb2 24.f6 Dxg4 25.hxg4 Txa2 26.Cb1 Af8 27.Tc3 Txa6 28.Txd3 Txf6 29.Txd5 Ab4 30.g3 Te2 31.Rg2 Ae1 32.Tf5 Txf5 33.gxf5 Ab4 34.Tc1 h5 35.Tc4 Tb2 36.Cc3 Axc3 37.Txc3 Tb5 38.Tf3 Rg7 39.Rh3 Rh6 40.Rh4 Tb1 41.Rh3 Tb5 42.Rh4 Tb1 43.Rh3 ½–½

(19) Dominguez Perez,Leinier (2719) - Carlsen,Magnus (2801) [B90]

Campeonato Mundial Blitz Moscú (33), 18.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae3 Cg4 7.Ac1 Cf6 8.Ae3 e5 9.Cb3 Ae6 10.f3 h5 11.Dd2 Cbd7 12.Cd5 Axd5 13.exd5 g6 14.0–0–0 Cb6 15.Da5 Ah6 16.Axh6 Txh6 17.Rb1 Rf8 18.h4 Tc8 19.Db4 Rg7 20.c4 Th8 21.Ae2 Te8 22.g3 Dc7 23.Tc1 e4 24.f4 e3 25.Dc3 Ca4 26.Db4 Cc5 27.Cxc5 Dxc5 28.Dc3 b5 29.b4 Da7 30.g4 hxg4 31.h5 De7 32.c5 Th8 33.Axg4 Tc7 34.Af3 Tcc8 35.c6 gxh5 36.Tce1 Tce8 37.Thg1+ Rf8 38.c7 Tc8 39.Tc1 Th6 40.Tge1 Cg4 41.Axg4 hxg4 42.Txe3 Df6 43.Dc2 Dxf4 44.Te4 Df3 45.Tee1 Df4 46.a3 Th2 47.Te2 Txe2 48.Dxe2 Df5+ 49.Rb2 Dxd5 50.Dxg4 De5+ 51.Rb1 De6 52.Dh4 Db3+ 53.Ra1 Dxa3+ 54.Rb1 Db3+ 55.Ra1 Da3+ 56.Rb1 ½–½

(20) Ivanchuk,Vassily (2739) - Gashimov,Vugar (2758) [B70]

Campeonato Mundial Blitz Moscú (30), 18.11.2009

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ag5 Ag7 7.Ab5+ Cbd7 8.De2 0–0 9.0–0–0 a6 10.Axd7 Axd7 11.f4 Tc8 12.e5 Txc3 13.bxc3 Cd5 14.Df3 Da5 15.Cb3 Da3+ 16.Rb1 Cb6 17.Td4 dxe5 18.Tb4 Ac6 19.Dxc6 bxc6 20.Txb6 exf4 21.Axf4 Axc3 22.Ac1 Da4 23.Td1 a5 24.Td7 De4 25.g3 a4 26.Cc5 Df5 27.Ae3 Te8 28.Td3 Ag7 29.Cxa4 Df1+ 30.Ac1 Ah6 31.Td8 Dxc1# 0–1

Capítulo XXXII

El Gambito de Dama

1.- ¿En qué consiste el Gambito de Dama?

El gambito de dama es una apertura de ajedrez que se caracteriza por los movimientos

1. d4 d5 2.c4.

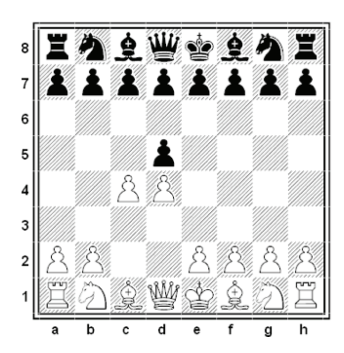


Diagrama 100

Tras estos movimientos existen multitud de aperturas y variantes, pero históricamente se engloban bajo la denominación común de gambito de dama.

Ya hemos afirmado que un gambito en ajedrez es el ofrecimiento de material a cambio de ventaja en el desarrollo.

Este movimiento (2. c4), se caracteriza por el ofrecimiento del peón al adversario. Sin embargo, estrictamente hablando no es un gambito como tal, ya que las blancas pueden recuperar fácilmente la igualdad numérica de piezas, en caso de que las negras lo capturen.

Por ejemplo, después de 1.d4 d5 2.c4 dxc4 podría seguir 3. Da4+ y las blancas recuperan el peón inmediatamente. Por supuesto que la idea del blanco va mucho más allá, debido a que les es posible recuperar el peón posteriormente al mismo tiempo que ganan ventaja en el desarrollo en sus piezas.

2.- ¿Cuál es la importancia del Gambito de Dama?

Este gambito es uno de los principales sistemas para jugar una apertura cerrada. Jugado desde los primeros tiempos del ajedrez moderno, aún se encuentra en la práctica magistral de los campeonatos del mundo.

3.- ¿Cuáles son las principales variantes del Gambito de Dama?

El Gambito de Dama tiene una gran cantidad de variantes y subvariantes; las que se derivan de la Línea Principal: 1.d4 d5; 2.c4, son:

a. Gambito de Dama Aceptado: 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 c5 6.0-0

b. El Gambito de Dama Declinado: 1.d4 d5; 2.c4 e6; 3. Cc3,...

c. Defensa Semieslava: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c6

d. Defensa Tarrasch: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cxd5 exd5 5.Cf3

e. Variante Tartakower: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 h6 7.Axf6, b6

f. Variante Ortodoxa: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7

g. Variante Capablanca: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Ad3

Gambito de Dama. 20 partidas ilustrativas.

Reproduce en tu tablero cada una de estas partidas jugadas por grandes maestros del ajedrez. En particular, observa el planteo o desarrollo de los primeros movimientos (10 o 12) correspondientes a las principales variantes de esta importante apertura.

(1) Carlsen,Magnus (2801) - Aronian,Levon (2786) [D13]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (19), 17.11.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 a6 5.cxd5 cxd5 6.Af4 Cc6 7.Tc1 Af5 8.e3 e6 9.Ae2 Ae7 10.Ce5 Cxe5 11.Axe5 0–0 12.0–0 Cd7 13.Ag3 Tc8 14.a3 b5 15.Ca2 Da5 16.De1 Dxe1 17.Tfxe1 Cb6 18.Cb4 Cc4 19.Axc4 bxc4 20.Cxa6 Ta8 21.Cb4 Axb4 22.axb4 Ta2 23.f3 Ad3 24.Ta1 Txb2 25.Ad6 Tc8 26.Tec1 h5 27.Ac5 Tb8 28.h4 Te2 29.Te1 Txe1+ 30.Txe1 Ta8 31.b5 Ta2 32.Tc1 Tb2 33.b6 Rh7 34.Rh2 g5 35.hxg5 Rg6 36.Rg3 Rxg5 37.Ae7+ f6 38.Ac5 h4+ 39.Rh2 e5 40.Tc3 e4 41.f4+ Rg4 42.Tc1 h3 43.Tg1 c3 44.Aa3 Txb6 45.gxh3+ Rf3 46.Tg3+ Rf2 47.Ac1 Tb1 48.Tg2+ Rf3 49.Tg1 Re2 50.h4 Tb7 51.Tg2+ Rd1 52.Tg1+ Rc2 53.Te1 Ae2 54.Aa3 Rd2 55.Th1 Rxe3 56.Ac1+ Rxd4 57.Rg3 Tg7+ 58.Rf2 Af3 59.Th2 Th7 60.f5 Rd3 61.Rg3 d4 62.Rf4 Ad1 63.Th3+ e3 0–1

(2) Anand,Viswanathan (2788) - Aronian,Levon (2786) [D15]
Tal Memorial 4th Moscow (9), 14.11.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 a6 5.e3 b5 6.c5 Cbd7 7.Ad3 e5 8.Cxe5 Cxe5 9.dxe5 Cd7 10.e6 Cxc5 11.exf7+ Rxf7 12.b3 Cxd3+ 13.Dxd3 Dg5 14.g3 Df6 15.Ab2 Df3 16.Tg1 Ag4 17.a3 Te8 18.Tc1 b4 19.axb4 Axb4 20.h3 Axh3

21.g4 Axg4 22.Tg3 Df5 23.Dd4 Te4 24.Da7+ Dd7 25.Db6 c5 0–1

(3) Morozevich,Alexander (2750) - Carlsen,Magnus (2801) [D20] Campeonato Mundial Blitz Moscú (27), 17.11.2009

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 c5 4.d5 Cf6 5.Cc3 b5 6.Af4 Da5 7.a4 Cxe4 8.Cge2 Cd6 9.axb5 Db6 10.Cg3 Cd7 11.Axd6 exd6 12.De2+ Rd8 13.Dxc4 h5 14.Ae2 h4 15.Cge4 Ce5 16.Da4 h3 17.g3 c4 18.0–0 Ae7 19.Cd2 Ad7 20.Cxc4 Cxc4 21.Dxc4 Af6 22.Ta6 Dd4 23.b6 Re7 24.Te1 The8 25.b7 Tab8 26.Dc7 Ae5 27.Ab5 Rf6 28.Ce4+ Rg6 29.Axd7 Axg3 30.Axe8 Txe8 31.Txd6+ f6 32.Txf6+ Rh5 33.Dxg3 Txe4 34.Dg6+ 1–0

(4) Carlsen,Magnus (2801) - Ivanchuk,Vassily (2739) [D07] Campeonato Mundial Blitz Moscú (22), 17.11.2009

1.d4 d5 2.c4 Cc6 3.Cc3 dxc4 4.Cf3 Cf6 5.Ag5 h6 6.Axf6 exf6 7.e3 Ad6 8.Axc4 0–0 9.Dc2 Ce7 10.0–0 c6 11.h3 Af5 12.e4 Ag6 13.a4 a5 14.Tad1 Db6 15.Tfe1 Tad8 16.Aa2 Ab4 17.Db3 Dc7 18.e5 Cd5 19.Tc1 Cf4 20.exf6 Cd3 21.Cd5 Txd5 22.Dxd5 Axe1 23.fxg7 Axf2+ 24.Rf1 Td8 0–1

(5) Anand,Viswanathan (2788) - Morozevich,Alexander (2750) [D27] Tal Memorial 4th Moscow (7), 12.11.2009

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 dxc4 5.e3 a6 6.a4 c5 7.Axc4 Cc6 8.0–0 Ae7 9.dxc5 0–0 10.Dc2 Axc5 11.Td1 Dc7 12.Ce4 Ae7 13.Ad2 Ca5 14.Axa5 Dxa5 15.Cxf6+ Axf6 16.Ad3 g6 17.Ae4 Db4 18.Td2 Ta7 19.h3 b6 20.Tad1 b5 21.axb5 Dxb5 22.Cd4 Db6 23.Dc6 Tb7 24.Tc2 Dxc6 25.Cxc6 Rg7 26.Tdd2 h5 27.Af3 h4 28.Ca5 Td7 29.Ac6 Txd2 30.Txd2 Ae7 31.Cc4 g5 32.Td1 f5 33.Cb6 Ac5 34.Cxc8 Txc8 35.Aa4 Tb8 36.b3 Rf6 ½–½

(6) Jakovenko, Dmitrij (2736) - Carlsen,Magnus (2801) [D22] Campeonato Mundial Blitz Moscú (20), 17.11.2009

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 a6 4.e3 b5 5.b3 cxb3 6.Dxb3 e6 7.a4 b4 8.a5 Cf6 9.Ad2 c5 10.dxc5 Cc6 11.Ad3 Axc5 12.0–0 0–0 13.Tc1 Cxa5 14.Dc2 Ae7 15.Cd4 Ad7 16.Da2 Cb7 17.Ae2 Db6 18.Af3 a5 19.Cc6 Ad6 20.Db2 Cc5 21.Ce5 Axe5 22.Dxe5 Cd3 23.Dg5 Cxc1 24.Axc1 Tac8 25.Ab2 Dc5 26.h4 Dxg5 27.hxg5 Cd5 28.Txa5 Tc2 0–1

(7) Aronian,Levon (2786) - Ponomariov,Ruslan (2739) [D16] Campeonato Mundial Blitz Moscú (32), 18.11.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dxc4 5.a4 e6 6.e3 c5 7.Axc4 Cc6 8.0–0 cxd4 9.exd4 Ae7 10.Ae3 0–0 11.Ce5 Ad7 12.De2 Cb4 13.Tad1 Ac6 14.f4 Ad5 15.Cxd5 exd5 16.Ab3 Tc8 17.Ad2 Te8 18.Ac3 Db6 19.Rh1 Cc6 20.Dc2 Ca5 21.Aa2 Cc4 22.Tf3 Ad6 23.Th3 h6 24.Tf1 Axe5 25.fxe5 Ce4 26.De2 Dc6 27.Ae1 Cb6 28.a5 Cc4 29.Thf3 Tc7 30.Ab1 b6 31.axb6 axb6 32.Ab4 De6 33.Axe4 dxe4 34.Dxe4 Td8 35.b3 Ca5 36.Axa5 bxa5 37.Td3 Tcd7 38.h3 Dd5 39.Dg4 Tb7 40.Tff3 Tb4 41.Tg3 g6 42.Dh4 Rh7 43.e6 g5 44.Dh5 Dxe6 45.Tdf3 Td7 46.Txg5 Tbxd4 47.Te5 Dg6 48.Dxg6+ fxg6 49.Txa5 h5 50.Ta6 Td3 51.Txd3 Txd3 52.b4 Tb3 53.Tb6 Tb2 54.h4 Rg7 55.Rh2 Tb3 56.b5 Tb4 57.Rg3 Tg4+ 58.Rh3 Tb4 59.Tb8 Tb3+ 60.Rh2 Tb4 61.g3 Tb2+ 62.Rg1 Rf6 63.b6 Rf5 64.b7 Rg4 65.Tg8 Txb7 66.Txg6+ Rh3 67.Rf2 Tb3 68.Tg5 Ta3 69.Txh5 Txg3 70.Tg5 Ta3 71.h5 Rh4 72.Tb5 Ta6 73.Rf3 Tf6+ 74.Re4 Rg4 ½–½

(8) Ponomariov,Ruslan (2739) - Anand,Viswanathan (2788) [D27] Campeonato Mundial Blitz Moscú (9), 16.11.2009

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 dxc4 5.e3 a6 6.Axc4 b5 7.Ab3 Ab7 8.0–0 c5 9.e4 cxd4 10.Cxd4 Cc6 11.Cxc6 Dxd1 12.Txd1 Axc6 13.f3 Ac5+ 14.Rf1 Re7 15.Ag5 h6 16.Ah4 g5 17.Af2 Axf2 18.Rxf2 Thc8 19.Tac1 Cd7 20.Ce2 Ce5 21.Re3 a5 22.a3 Ae8 23.Txc8 Txc8 24.Tc1 Tb8 25.Tc2 a4 26.Aa2 b4 27.axb4 Txb4 28.Rd2 h5 29.Rc3 Tb8 30.Td2 h4 31.Cd4 Rf6 32.g3 Tc8+ 33.Rb4 Tc1 34.f4 gxf4 35.gxf4 Cc6+ 36.Cxc6 Axc6 37.f5 Re5 38.fxe6 fxe6 39.Td3 Tc2 40.Th3 Txb2+ 41.Ra3 Te2 42.Txh4 Axe4 43.Ac4 Tc2 44.Axe6 ½–½

(9) Ponomariov,Ruslan (2739) - Aronian,Levon (2786) [D11] Campeonato Mundial Blitz Moscú (11), 16.11.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.e3 a6 5.Ad2 Ce4 6.Cc3 Cxd2 7.Dxd2 e6 8.e4 dxc4 9.Axc4 b5 10.Ad3 c5 11.d5 c4 12.Ac2 Ac5 13.0–0 0–0 14.Tad1 exd5 15.exd5 Ag4 16.Df4 Axf3 17.Dxf3 Cd7 18.d6 g6 19.Ce4 Te8 20.Df4 Te5 21.b3 Tf5 22.Dg3 Ta7 23.bxc4 bxc4 24.Dc3 Cf6 25.Cxc5 Txc5 26.Dd4 Cd7 27.Tfe1 Df6 28.De3 Tb7 29.Aa4 Te5 30.Dd2 Rg7 31.Txe5 Dxe5 32.Axd7 Txd7 33.g3 c3 34.Dd3 c2 35.Dxc2 Txd6 36.Txd6 Dxd6 37.h4 ½–½

(10) Ponomariov,Ruslan (2739) - Kramnik,Vladimir (2772) [D26] Campeonato Mundial Blitz Moscú (15), 17.11.2009

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 dxc4 5.e3 a6 6.Axc4 b5 7.Ab3 Ab7 8.0–0 Cbd7 9.Te1 b4 10.Cb1 c5 11.Cbd2 Ae7 12.e4 cxd4 13.e5 Cd5 14.Ce4 0–0 15.Dxd4 Db6 16.Dxb6 C5xb6 17.Af4 Axe4 18.Txe4 a5 19.Te2 Cc5 20.Ac2 Tfd8 21.Ae3 Tac8 22.g3 a4 23.Axc5 Txc5 24.Ae4 g6 25.Rg2 Af8 26.Tc2 Txc2 27.Axc2 Tc8 28.Ad3 Ag7 29.Te1 Tc5 30.Te4 Cd5 31.Ac4 Ce7 32.Ad3 Cc6 33.Tc4 Txc4 34.Axc4 Axe5 35.Ab5 Ca7 36.Axa4 Axb2 37.Cd2 Rf8 38.Cc4 Ac3 39.a3 Re7 40.axb4 Axb4 41.f4 Ac3 42.Rf3 f5 43.h3 Cc8 44.Ac6 Rf6 45.Ab7 Ce7 46.Ce3 Ad4 47.Cc4 g5 48.Cd6 Ac5 49.Ce8+ Rf7 50.Cc7 gxf4 51.gxf4 Ab6 52.Cb5 Cg6 53.Ac8 Re7 54.Aa6 Ag1 55.Ac8 Ah2 56.Cd4 Cxf4 57.Aa6 Cg6 58.Rg2 Ae5 59.Cf3 Rf6 60.Ac4 Cf4+ 61.Rg3 Ad6 62.Ab3 e5 63.h4 e4 64.Cg5 Ce6+ 65.Rf2 Cxg5 0–1

(11) Carlsen,Magnus (2801) - Karjakin,Sergey (2723) [D15]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (34), 18.11.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 a6 5.a4 e6 6.Ag5 Ae7 7.e3 a5 8.Ae2 0–0 9.0–0 Ca6 10.Db3 Cb4 11.Ca2 Cxa2 12.Dxa2 h6 13.Af4 b6 14.Tac1 Ab7 15.Tfd1 Cd7 16.h3 Tc8 17.cxd5 exd5 18.Db1 Ab4 19.Df5 Te8 20.Ad3 g6 21.Dg4 Af8 22.Ce5 Cxe5 23.Axe5 Ag7 24.f4 c5 25.f5 Dg5 26.Dxg5 hxg5 27.f6 Af8 28.Rf2 Te6 29.Ae2 Td8 30.Ag4 Tc6 31.Af3 Tcc8 32.Rg3 Ad6 33.Axd6 Txd6 34.dxc5 bxc5 35.e4 Txf6 36.exd5 Td6 37.Tc3 f5 38.Tdc1 Axd5 39.Td3 f4+ 40.Rf2 Axf3 41.Txd6 Ae4 42.Td7 Tb8 43.Txc5 Txb2+ 44.Re1 Tb8 45.Txg5 Af5 46.Ta7 Tb4 47.Txa5 Rh7 48.Rf2 Rh6 49.Tgxf5 gxf5 50.Txf5 Rg6 51.Ta5 Tb3 52.Tb5 Ta3 53.a5 Rf6 54.h4 Rg6 55.h5+ Rh6 56.Tf5 Rh7 57.Txf4 Txa5 58.g4 Rh6 59.Tf6+ Rg5 60.Tg6+ Rf4 61.h6 Ta2+ 62.Re1 Th2 63.g5 Re3 64.Rf1 Rf3 65.Re1 Re3 66.Rd1 Rd3 67.Td6+ Re4 68.Td7 Th5 69.h7 Rf4 70.g6 1–0

(12) Carlsen,Magnus (2801) - Dominguez P,Leinier (2719) [D27]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (12), 16.11.2009

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 a6 6.0–0 c5 7.dxc5 Axc5 8.Dxd8+ Rxd8 9.Cbd2 Re7 10.Ae2 Ad7 11.Td1 Td8 12.Cb3 Aa7 13.Ce5 Cc6 14.Cxd7 Txd7 15.Txd7+ Cxd7 16.Ad2 Cc5 17.Ca5 Cxa5 18.Axa5 Tc8 19.Tc1 Rd7 20.Af3 b6 21.Ac3 g6 22.Ad4 Ab8 23.Ae2 e5 24.Ac3 Ad6 25.Td1 Re7 26.Ae1 b5 27.Tc1 Rd7 28.Ab4 Cb7 29.Td1 Re7 30.Ac3

Cc5 31.Ad2 Ca4 32.Tc1 Txc1+ 33.Axc1 e4 34.Ad1 Ae5 35.Axa4 bxa4 36.Rf1 Rd6 37.h3 Rd5 38.Re2 Rc4 39.Rd2 f5 40.Rc2 h5 41.Ad2 Ad6 42.Ac3 Ac7 43.Ad2 Ad8 44.Ac3 Ah4 45.Ae1 Ae7 46.Aa5 Ad6 47.b3+ axb3+ 48.axb3+ Rd5 49.Ad8 Ab4 50.Rd1 Rc5 51.Ae7+ Rb5 52.Af6 a5 53.Ad8 Ac3 54.Ae7 Ab4 55.Af6 Ac5 56.Rc2 Ab4 57.f3 Ac5 58.fxe4 fxe4 59.Rd2 Rb4 60.Ac3+ Rxb3 61.Axa5 Ab4+ 62.Axb4 Rxb4 63.Rc2 Rc4 64.h4 Rb4 65.Rb2 ½–½

(13) Ponomariov,Ruslan (2739) - Gelfand,Boris (2758) [D11]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (21), 17.11.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.e3 Ag4 5.Db3 Db6 6.Cc3 e6 7.Ch4 Ae7 8.h3 Ah5 9.g4 Ag6 10.Cxg6 hxg6 11.Ag2 Cbd7 12.Ad2 Dxb3 13.axb3 g5 14.f4 gxf4 15.exf4 a6 16.0–0 g6 17.Tae1 Cb6 18.c5 Cbd7 19.f5 gxf5 20.gxf5 exf5 21.Txf5 Rf8 22.Ag5 Te8 23.Tef1 Rg7 24.Ce2 Ad8 25.Cg3 Te6 26.h4 Ac7 27.T5f3 Axg3 28.Txg3 Ch5 29.Tg4 Rf8 30.Ah3 Tg6 31.Tg2 Cdf6 32.Tgf2 Rg7 33.Rh2 Te8 34.Af5 Ce4 35.Axg6 Rxg6 36.Txf7 Cxg5 37.hxg5 Te3 38.Txb7 Te2+ 39.Rh3 Te3+ 40.Rg2 Rxg5 41.Tbf7 Txb3 42.T1f2 Rg4 43.Tf8 Tg3+ 44.Rf1 Td3 45.Tg8+ Rh3 46.Th8 Rg4 47.Tg2+ Cg3+ 48.Re1 Rf3 49.Tf2+ Re3 50.Th3 Rxd4 51.Tf6 Te3+ 52.Rd1 Cf5 53.Txe3 Cxe3+ 54.Re2 Cc4 55.Txc6 Cxb2 56.Tc8 Cc4 57.Rd1 a5 58.Rc2 a4 59.Rb1 Ce5 60.Ra2 Cc4 61.Tc7 Re5 62.Td7 Ca5 63.Ra3 d4 64.Rxa4 Cc4 65.Rb4 Ce3 66.c6 Re6 67.Rc5 Cf5 68.Td8 Re7 69.c7 1–0

(14) Aronian,Levon (2786) - Karjakin,Sergey (2723) [D15]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (16), 17.11.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 a6 5.e3 b5 6.b3 Ag4 7.Ae2 e6 8.h3 Ah5 9.g4 Ag6 10.Ce5 Cfd7 11.Cxg6 hxg6 12.Dc2 Ad6 13.Ad2 Cf6 14.g5 b4 15.Cxd5 Cxd5 16.cxd5 cxd5 17.Tc1 Cd7 18.Dc6 Re7 19.e4 dxe4 20.Dxe4 Tc8 21.Tc4 a5 22.h4 Tc7 23.h5 gxh5 24.Txh5 Txh5 25.Axh5 g6 26.Af3 Cb6 27.Tc2 Cd5 28.Dd3 Txc2 29.Dxc2 Cc3 30.a4 Dh8 31.Dd3 Dh4 32.Da6 Af4 33.Da7+ Rf8 34.Dc5+ Rg8 35.Axf4 Dxf4 36.Dc8+ Rg7 0–1

(15) Anand,Viswanathan (2788) - Dominguez Perez,Leinier (2719) [D20]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (34), 18.11.2009

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 e5 4.Cf3 exd4 5.Axc4 Ab4+ 6.Cbd2 Cc6

7.0–0 Cf6 8.e5 Cd5 9.Cb3 Ae7 10.Ag5 Cb6 11.Axe7 Dxe7 12.Ab5 Ad7 13.Te1 0–0–0 14.Tc1 d3 15.Dd2 g6 16.Cc5 Ae8 17.Axd3 Rb8 18.b4 Cd4 19.Cxd4 Txd4 20.Dc3 Td8 21.Ae4 Cd5 22.Db3 Dxe5 23.Tcd1 Ac6 24.Cd3 Dd4 25.b5 Axb5 26.Dxb5 c6 27.Cc5 cxb5 28.Txd4 Cc3 29.Txd8+ Txd8 30.Axb7 Cxa2 31.g3 Cc3 32.Te7 a5 33.Ac6 Td6 34.Axb5 Cxb5 35.Tb7+ Rc8 36.Txb5 Td5 37.Txa5 1–0

(16) Ivanchuk,Vassily (2739) - Gelfand,Boris (2758) [D11]
Tal Memorial 4th Moscow (7), 12.11.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.e3 Ag4 5.h3 Axf3 6.Dxf3 e6 7.Cc3 Cbd7 8.Ad3 dxc4 9.Axc4 Ad6 10.0–0 0–0 11.e4 e5 12.d5 Cb6 13.Ad3 cxd5 14.exd5 h6 15.Ae3 Tc8 16.Tac1 Cc4 17.Axc4 Txc4 18.De2 Tc8 19.Axa7 b6 20.Cb5 Tc5 21.Tfd1 Dd7 22.Cxd6 Dxd6 23.Txc5 Dxc5 24.De3 Dc2 25.Db3 Dxb3 26.axb3 Td8 27.d6 b5 28.f3 Ta8 29.Ae3 Cd7 30.Td5 Tb8 31.f4 exf4 32.Axf4 f6 33.Td2 Rf7 34.Rf2 Re6 35.Re3 Tc8 36.Rd4 g5 37.Te2+ Ce5 38.Axe5 fxe5+ 39.Txe5+ Rxd6 40.Txb5 Tc2 41.g4 Txb2 42.Tb6+ Rc7 43.Rc3 1–0

(17) Ponomariov,Ruslan (2739) - Morozevich,Alexander (2750) [D26]
Campeonato Mundial Blitz Moscú 19), 17.11.2009

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 dxc4 5.e3 a6 6.Axc4 b5 7.Ab3 Ab7 8.0–0 Cbd7 9.Te1 c5 10.e4 cxd4 11.Cxd4 Cc5 12.e5 Cxb3 13.axb3 Cd7 14.Dg4 Db6 15.Ae3 h5 16.Df4 Dc7 17.Cf3 Ae7 18.Tac1 Db8 19.Ce4 Ad5 20.Cd6+ Axd6 21.exd6 0–0 22.Tc7 Dd8 23.Ce5 Cxe5 24.Dxe5 f6 25.Dg3 Tf7 26.Tec1 e5 27.Ah6 Df8 28.Txf7 Axf7 29.d7 Ae6 30.Tc7 Td8 31.h3 Txd7 32.Tc6 Af5 33.Ae3 Rh7 34.Df3 Ag6 35.Txa6 Db4 36.Ta1 Dxb3 37.Dc6 Dxb2 38.Dxd7 Dxa1+ 39.Rh2 b4 40.Ac5 Da2 41.Af8 Af7 42.Df5+ Rg8 43.Axb4 Ae6 44.Df3 h4 45.Ac5 Dc4 46.Ae3 Ad5 47.Dh5 Dc6 48.f3 Da4 49.Dg4 Da2 50.Dc8+ Rh7 51.Df5+ Rh8 52.Dc8+ Ag8 53.Dg4 g5 54.Df5 Rg7 55.Ac5 Dd5 56.Dc8 Ae6 57.Df8+ Rg6 58.De8+ Af7 59.De7 Dd2 60.Ab6 Df4+ 61.Rh1 Dc4 62.Ad8 Dc6 63.Rh2 De6 ½–½

(18) Aronian,Levon (2786) - Dominguez Perez,Leinier (2719) [D20]
Campeonato Mundial Blitz Moscú (36), 18.11.2009

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 e5 4.Cf3 Cf6 5.Cc3 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Cxd4 Ac5 8.Cdb5 Ca6 9.Af4 c6

10.Cd6+ Axd6 11.Axd6 Ae6 12.0–0–0 0–0–0 13.Ae2 The8 14.f3 Cd7 15.Td4 b5 16.Thd1 Cac5 17.Ag3 Cb7 18.Af2 a6 19.h4 Ce5 20.h5 c5 21.T4d2 Txd2 22.Txd2 Td8 23.Txd8+ Rxd8 24.Rd2 Cc6 25.a4 b4 26.Cd5 Cca5 27.Cf4 Ad7 28.Cd5 Axa4 29.Ah4+ Re8 30.h6 gxh6 31.Cf6+ Rd8 32.Cd5+ Re8 33.Cf6+ Re7 34.Cxh7+ Rd6 35.Cf6 Cb3+ 36.Re3 Ab5 37.Ag3+ Rc6 38.Cd5 a5 39.Ae5 a4 40.g4 c3 41.Ce7+ Rb6 42.Cd5+ Ra5 43.bxc3 Axe2 44.cxb4+ cxb4 45.Rxe2 Rb5 46.Rd3 C7c5+ 47.Rc2 a3 48.Rb1 Cd2+ 49.Ra2 Cxf3 50.Ag7 Cxe4 51.Axh6 Cd4 52.Af8 Cc6 53.Rb3 Cc5+ 54.Ra2 Cd3 55.Rb3 Cd4+ 56.Ra2 Rc4 57.Cb6+ Rb5 58.Cd5 Cc5 59.g5 Cc6 60.Ce3 Ca5 61.Ae7 Cc4 62.Cd5 b3+ 63.Ra1 Ca4 64.Af6 b2+ 65.Ra2 Rc5 0–1

(19) Kramnik,Vladimir (2772) - Karjakin,Sergey (2723) [D15] Campeonato Mundial Blitz Moscú (20), 17.11.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 a6 5.a4 e6 6.g3 dxc4 7.Ag2 c5 8.0–0 cxd4 9.Cxd4 Cbd7 10.Cc2 Ac5 11.Ce3 Ce5 12.Dxd8+ Rxd8 13.a5 Tb8 14.Ca4 Ab4 15.f4 Ceg4 16.Cxc4 Ad7 17.h3 Ab5 18.b3 Ch6 19.g4 Cd7 20.f5 exf5 21.Af4 Tc8 22.Axb7 fxg4 23.Axc8 Rxc8 24.Ccb6+ Rb7 25.1–0

(20) Grischuk,Alexander (2736) - Ponomariov,Ruslan (2739) [D15] Campeonato Mundial Blitz Moscú (22), 17.11.2009

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 c6 4.Cc3 a6 5.c5 g6 6.h3 Ag7 7.Af4 0–0 8.e3 Cbd7 9.Ad3 Ce8 10.0–0 Cc7 11.Te1 Te8 12.Ag5 f5 13.b4 Cf6 14.Db3 Ae6 15.Af4 Rh8 16.a4 Ag8 17.b5 Dc8 18.Teb1 Ce4 19.Ae5 Axe5 20.Cxe5 Cd2 21.Db2 Cxb1 22.Txb1 axb5 23.axb5 Ce6 24.Ac2 Dc7 25.Aa4 Teb8 26.Dc2 Cd8 27.Tb4 Ae6 28.Db2 Rg7 29.Ce2 Ad7 30.Cf4 Ae8 31.h4 Rf6 32.Ab3 Ce6 33.Cfd3 Tc8 34.Ac2 Da5 35.Aa4 Rg7 36.Rh2 Cd8 37.g3 Cf7 38.Rg2 Cxe5 39.Cxe5 Tc7 40.Db3 cxb5 41.Axb5 Axb5 42.Txb5 Da2 43.Txb7 Dxb3 44.Txb3 Ta2 45.Tb6 Tc2 46.c6 Ta7 47.Cd3 Taa2 48.Rf1 Ta1+ 49.Rg2 Ta7 50.Cf4 Taa2 51.Cd3 Ta7 52.Cf4 Taa2 53.Cd3 h6 54.Rf1 Ta1+ 55.Rg2 Taa2 56.Rf1 g5 57.h5 Ta1+ 58.Rg2 g4 59.Cb4 Tcc1 60.f4 Tab1 61.Cd3 Tc2+ 0–1

AUTOEVALUACIÓN VIII

Luego de haber leído con atención los contenidos correspondientes a la Unidad VII, procede a contestar cada una de las proposiciones planteadas a continuación. Lee cuidadosamente cada una de ellas y sus respuestas probables; escoge aquella que mejor se adapte al ítem y encierra en un círculo la letra minúscula que aparece a la izquierda de la seleccionada. Cada respuesta correcta tiene un valor de 1 punto.

1. Momento o fase de la partida en la que los jugadores hacen los primeros movimientos o planteo general:

a. Medio juego
b. Apertura
c. Final
d. Ninguna de las anteriores

2. Se sugiere en la apertura hacer movimientos tales que, además del desarrollo propiamente dicho, encierren:

a. Un peón
b. Una amenaza
c. Una pieza
d. Un ataque

3. La apertura está relacionada con los conceptos de:

a. Espacio
b. Tiempo
c. Fuerza
d. Todos los anteriores

4. Una apertura es correcta cuando:

a. Se consigue ganar tiempos
b. Se ubican puntos dèbiles
c. Se domina el espacio
d. Se ubican puntos fuertes

5. Se clasifican en abiertas, semiabiertas y cerradas:

a. Los enroques
b. El medio juego
c. Los finales
d. Las aperturas

6. Desarrollar todas las piezas de manera que tengan la máxima libertad de acción, tiene que ver con la variable:

a. El espacio
b. El tiempo
c. La fuerza
d. La armonía

7. Cada pieza movilizada debe cumplir con el plan original, esto es:

a. Rápido desarrollo
b. Ganancia de espacio
c. Control de casillas importantes
d. Cualquiera de las anteriores

8. Piezas y peones deben ser jugados en torno a un plan de juego, previamente determinado, esto es un principio de:

a. Final
b. Medio juego
c. Apertura
d. Ninguna de las anteriores

9. Desarrollar los caballos y alfiles lo antes posible, es un principio de:

a. Ataque
b. Medio juego
c. Apertura
d. Final

10. El criterio comúnmente utilizado para la clasificación de las aperturas es el relativo a:

a. La distribución de las piezas
b. Al control del tiempo
c. La estructura de peones
d. Al control del espacio

11. Los nombres de las aperturas provienen principalmente de:

a. Regiones geográficas
b. Nombres de ajedrecistas
c. Formas y figuras
d. Todas las anteriores

12. Los siguientes, son nombres de aperturas:

a. Francesa
b. Caro-Khan
c. Najdorf
d. Escocesa

13. Aquellas aperturas que se derivan del primer movimiento e4, seguido por la respuesta negra e5, se denominan:

a. Cerradas
b. Semiabiertas
c. Abiertas
d. Semicerradas

14. ¿Las aperturas abiertas se caracterizan por el rápido desarrollo de las piezas?

a. Sí
b. No
c. A veces
d. Ocasionalmente

15. Aperturas que se derivan del primer movimiento e4, seguido por cualquier respuesta negra, diferente a 1... e5:

a. Cerradas
b. Semiabiertas
c. Abiertas
d. Semicerradas

16. Son ejemplos de aperturas abiertas:

a.. Española – Siciliana
b. Italiana – Francesa
c. Vienesa –Caro-Khan
d. Ruy López – Gambito Evans

17. Son ejemplos de aperturas semi-abiertas:

a.. Ruy Lòpez – Escandinava
b. Siciliana – Francesa
c. Vienesa –Caro-Khan
d. Ruy Lòpez – Gambito Evans

18. La Encyclopaedia of Chess Openings o, Enciclopedia de Aperturas de Ajedrez, se abrevia:

a. FIDE
b. ECO
c. COI
d.FVA

19. Apertura que se caracteriza por ser muy activa y por generar una fuerte tensión por la el mantenimiento de la iniciativa y el control del tiempo:

a. Rusa
b. Francesa
c. Española
d. Siciliana

20. Los movimientos básicos de la Apertura Española son los siguientes:

a. 1.e4, e5; 2. Cf3,Cc6;3.Ab5, ...
b. 1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6; 3. Ab5,...
c. 1.e4, d5;2.Cf3,Cc6; 3. Ae2, ...
d. 1. d4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, ...

21. ¿El sistema español cumple con los principios generales de la teoría general de aperturas?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca
d. Ocasionalmente

22. Nombre del creador de la apertura Española:

a. Bobby Fischer
b. Ruy López de Segura
c. José Raúl Capablanca
d. Gary Kaspárov

23. Los movimientos típicos del gambito del Rey, son:

a. 1. e4, e5 2. g4, ...
b. 1. d4, e5 2. f4, ...
c. 1. e4, d5 2. f4, ...
d.. 1. e4, e5 2. f4, ...

24. La defensa Siciliana es aquella que se presenta luego del par de jugadas:

a. 1.e4 e5
b. 1.d4 d5
c. 1.e4 c5
d. 1.d4 c5

25. Entre las principales variantes de la defensa Siciliana, están:

a. Najdorf – Falkbeer
b. Dragòn – Morphy
c. Scheveninngen – Polaca
d. Najdorf - Paulsen

26. En el gambito de Dama , la respuesta inmediata 1... d5, tiene como intención evitar el control central con:

a. 2. f4
b. 2.e4
c. 2. g4
d. 2. b4

ANEXOS

Capítulos



Teimur Radjabov (Azebaiján)

Anexo I

Principales reglas del juego de ajedrez

Reglas o conceptos básicos necesarios para jugar al ajedrez en un ambiente organizado.

1ª La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado-colocado entre ambos- llamado "tablero de ajedrez". El jugador con las piezas blancas comienza la partida.

2ª Tanto el tablero como las piezas deben estar en su posición inicial según lo establecido en las Leyes del Ajedrez FIDE. En el caso del tablero con la casilla blanca a la derecha de cada jugador.

3ª Se dice que a un jugador "le toca jugar" o "está en juego" cuando su adversario ya ha realizado su jugada.

4ª Cada jugada debe efectuarse con una sola mano. El jugador que "está en juego" puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo por ejemplo, diciendo "compongo".

5ª El rey no se captura. El rey se ataca mediante una jugada llamada "jaque" o "jaque al rey" de tal forma que el adversario no disponga de ninguna jugada (movimiento de pieza) legal que evite la "captura" del rey en la siguiente jugada. El rey se rinde cuando este no tiene escapatoria alguna mediante una jugada de "jaque mate" o simplemente "mate". El jugador que ha dado mate al rey contrario gana la partida mientras que el adversario, cuyo rey ha recibido el mate, pierde la partida. Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas.

6ª Salvo que se haya anunciado otra cosa de antemano, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (1/2).

7ª En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar

sus propias jugadas y las de su adversario en la forma correcta, jugada tras jugada, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica en la planilla prescrita para la competición.

8ª El ajedrez es un juego de caballeros, por ello los jugadores no actuarán de forma que deshonren este noble juego. Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos o análisis en otro tablero. Está estrictamente prohibido llevar teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación, no permitido por el árbitro, dentro del local de juego. Si durante las partidas suena en el local de juego el móvil de un jugador, éste perderá su partida. Entonces será el árbitro quien determine la puntuación del adversario.

9ª En todo torneo de ajedrez el árbitro se cuidará de que se cumplan estrictamente las Leyes del Ajedrez FIDE actuando en el mejor provecho de la competición. Supervisará el desarrollo de la competición, asegurándose de que se mantengan unas buenas condiciones de juego y de que los jugadores no sean molestados. Observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.

10ª Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa. Al retirarse estrecharán sus manos en signo de amistad y respeto.

Anexo II

Las leyes del ajedrez FIDE Julio - 2009

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE abarcan el juego en el tablero.

El texto en inglés es la auténtica versión de Las Leyes del Ajedrez, adoptadas en el 77° Congreso FIDE en Dresden (Alemania), Noviembre de 2008, entrando en vigencia a partir de julio de 2009.

En estas Leyes los términos "el", "a él" y "su" (de él) son aplicables a "ella" "a ella" y "su" (de ella).

PRÓLOGO

Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las situaciones posibles que puedan surgir durante una partida, ni pueden regular todas las cuestiones administrativas. En casos no reglamentados con exactitud por un Artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a una decisión correcta mediante el estudio de situaciones análogas, las cuales son examinadas en las Leyes. Las Leyes presuponen que los árbitros tienen la competencia necesaria, sano juicio y absoluta objetividad. Una reglamentación muy detallada podría privar al árbitro de su libertad de juicio y de este modo le impediría encontrar la solución a un problema guiado por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales.

La FIDE apela a todos los ajedrecistas y a las federaciones para que acepten este criterio.

Una federación miembro es libre de introducir reglas más detalladas con tal que ellas:

a) no produzcan conflictos de ningún tipo con las Leyes del Ajedrez Oficiales de la FIDE y

b) estén limitadas al territorio de la federación en cuestión; y

c) no sean válidas para un match de FIDE, campeonato o evento clasificatorio o para un torneo FIDE de título o rating.

REGLAS BÁSICAS DE JUEGO

Artículo 1: La naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez.

1.1 La partida de ajedrez es jugada entre dos oponentes, quienes mueven sus piezas alternativamente sobre un tablero cuadrado llamado “tablero de ajedrez”. El jugador con las piezas blancas comienza la partida. Se dice que a un jugador “le corresponde mover”, cuando la movida de su oponente se ha completado. *(ver Artículo 6.7)*

1.2 El objetivo de cada jugador es colocar al rey oponente “bajo ataque” de tal manera que el oponente no pueda realizar ninguna movida legal. El jugador que logre esta meta se dice que dio “jaque mate” al rey oponente y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente. El oponente cuyo rey está en “jaque mate” ha perdido la partida.

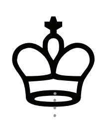
1.3 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar jaque mate, la partida es tablas.

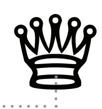
Artículo 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez.

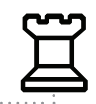
2.1 El tablero de ajedrez está compuesto por una grilla de 8 x 8 con 64 cuadros iguales alternativamente claros (las casillas “blancas”) y oscuros (las casillas “negras”).

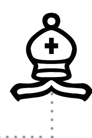
El tablero de ajedrez se coloca entre los jugadores de tal modo que la casilla de la esquina a la derecha del jugador sea blanca.

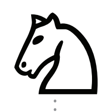
2.2 En el comienzo de la partida un jugador tiene 16 piezas de color claro (las piezas “blancas”); el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas “negras”). Estas piezas son las siguientes:

Un rey blanco, generalmente indicado por el símbolo.................. 

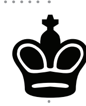
Una dama blanca, generalmente indicada por el símbolo.................. 

Dos torres blancas, generalmente indicadas por el símbolo.................. 

Dos alfiles blancos, generalmente indicados por el símbolo.................. 

Dos caballos blancos, generalmente indicados por el símbolo.................. 

Ocho peones blancos, generalmente indicados por el símbolo.................. 

Un rey negro, generalmente indicado por el símbolo.................. 

Una dama negra, generalmente indicada por el símbolo.................. 

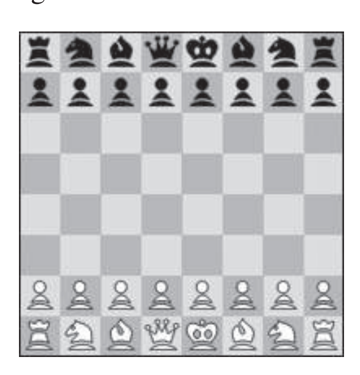
Dos torres negras, generalmente indicadas por el símbolo.................. 

Dos alfiles negros, generalmente indicados por el símbolo.................. 

Dos caballos negros, generalmente indicados por el símbolo.................. 

Ocho peones negros, generalmente indicados por el símbolo.................. 

2.3 La posición inicial de las piezas en el tablero de ajedrez es la que sigue:



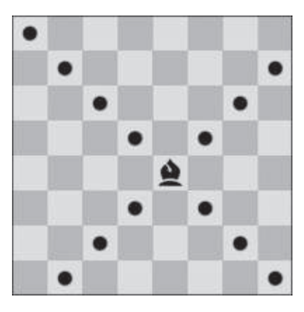
2.4 Las ocho hileras verticales de cuadros se llaman "columnas". Las ocho hileras horizontales de cuadros se llaman "líneas". Una línea derecha de cuadros de un mismo color, tocando esquina con esquina, se llama "diagonal".

Artículo 3: El movimiento de las piezas.

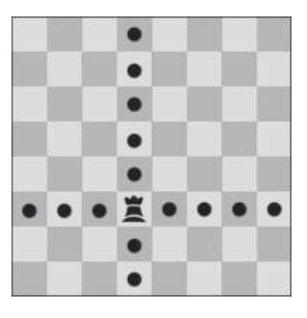
3.1 No está permitido mover una pieza hacia una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza es movida hacia una casilla ocupada por una pieza del oponente, esta última es capturada y retirada del tablero de ajedrez como parte de la misma jugada. Se dice que una pieza ataca a una pieza del oponente si la pieza puede ser capturada en esa casilla de acuerdo con los Artículos 3.2 a 3.8. Se considera que una pieza ataca una

casilla, incluso si no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

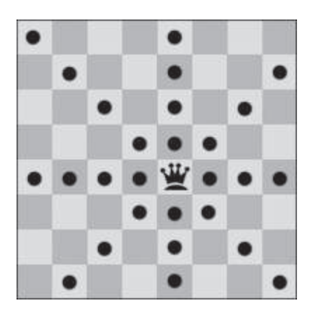
3.2 El alfil se puede mover a cualquier casilla a lo largo de una diagonal en la que se encuentre situado.



3.3 La torre se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la columna o fila en la que se encuentre situada.

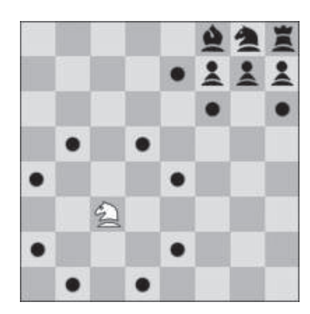


3.4 La dama se puede mover a lo largo de la fila, columna o una diagonal en la que se encuentre situada.



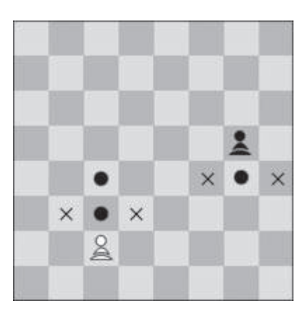
3.5 Cuando hacen estas movidas el alfil, torre o dama no pueden moverse por encima de cualquier pieza intermedia.

3.6 El caballo se puede mover hacia una de las casillas inmediatas a esa sobre la cual el se encuentra situado, pero no en la misma fila, columna o diagonal.



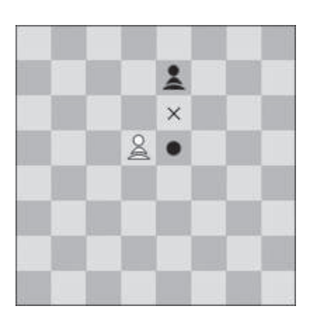
3.7.a. El peón puede moverse hacia adelante a la casilla desocupada delante de él en la misma columna, o

b. en su primera movida el peón puede moverse como en 3.7.a; o puede avanzar dos casillas sobre la misma columna en tanto ambas casillas estén desocupadas, o



c. el peón puede moverse a una casilla ocupada por una pieza del oponente, la cual esté en diagonal enfrente de éste sobre una columna adyacente, capturando esa pieza.

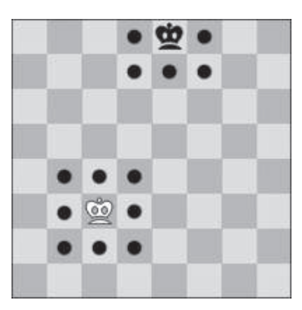
d. Un peón que ataca a una casilla atravesada por un peón del adversario que, en una sola jugada haya avanzado dos casillas desde su posición inicial, puede capturar a dicho peón adversario como si éste hubiese movido solamente una casilla. Ésta captura solo puede ser hecha en la jugada siguiente y este avance se llama captura "al paso".



e. Cuando un peón alcanza la fila más lejana de la posición inicial, debe ser cambiado como parte de la misma jugada, por una dama, una torre, un alfil, o un caballo del mismo color. La elección del jugador no está restringida sólo a las piezas que fueron capturadas previamente. Este intercambio de un peón por otra pieza se llama "promoción", y el efecto de la nueva pieza es inmediato.

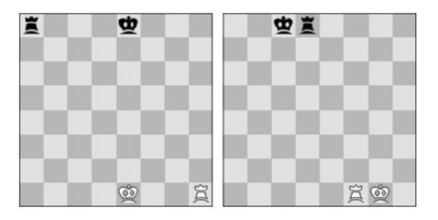
3.8 Hay dos maneras diferentes para mover el rey, según:

a. moviéndolo a cualquier casilla contigua que no esté siendo atacada por una o más de las piezas del oponente.

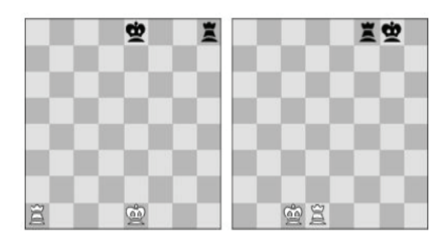


b. o realizando el "enroque". Es un movimiento del rey y cualquiera de las torres del mismo color, encontrándose éstas en la primera fila del jugador; contando como una movida individual del rey y se ejecuta de la siguiente manera: el rey se traslada desde su posición original dirigiéndose dos casillas hacia una torre

en su casilla de origen, mientras que la torre se traslada a la última casilla que el rey acaba de cruzar.



Antes del enroque corto blanco.
Después del enroque corto blanco.
Antes del enroque largo negro.
Después del enroque largo negro



Antes del enroque largo blanco.
Después del enroque largo blanco.
Antes del enroque corto negro.
Después del enroque corto negro

(1) Se pierde el derecho a enrocar:
a. si el rey ya fue movido, o
b. si se efectuase con una torre que ya fue movida anteriormente.

(2) El enroque está temporalmente impedido

a. si la casilla en la que está ubicado el rey, o la casilla que debe cruzar, o la casilla que va a ocupar, se encuentra atacada por una o más piezas del oponente

b. si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se efectuará el enroque.

3.9 Se dice que el rey "está en jaque", si éste es atacado por una o más piezas del oponente, incluso si tales piezas no pudieran moverse porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque. No puede ser movida aquella pieza que expone su propio rey a jaque o deja su propio rey en jaque.

Artículo 4: La acción de mover las piezas.

4.1 Cada jugada debe ser hecha con una sola mano.

4.2 Mientras exprese primero su intención (por ejemplo diciendo "compongo"), el jugador al cual le corresponda mover, puede acomodar una o más piezas en sus casillas.

4.3 Excepto según lo estipulado en el Artículo 4.2, si el jugador a quién le correspondiera jugar deliberadamente toca en el tablero de ajedrez:

a. una o más de sus propias piezas, deberá mover la primera pieza que fue tocada que pueda ser movida, o

b. una o más de las piezas del oponente, deberá capturar la primera pieza tocada, que pueda ser capturada.

c. una pieza de cada color, deberá capturar la pieza oponente con su pieza o, si esto fuese ilegal, moverá o capturará la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si no está claro si se tocó primero la pieza propia del jugador o la del oponente, deberá ser considerado que la pieza propia del jugador ha sido tocada antes que la del oponente.

4.4 Si un jugador al que le toca mover

a. toca deliberadamente su rey y su torre el deberá enrocar sobre ese flanco, siempre y cuando se encontrase en legalidad de efectuarlo.

b. toca deliberadamente una torre y luego su rey, no le estará permitido enrocar sobre ese flanco en esa jugada y la situación se regirá por el Art. 4.3 a.

c. intentando enrocar, toca el rey o el rey y la torre a la vez, pero el enroque sobre ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otra movida legal con su rey (incluso el enroque sobre el otro lado). Si el rey no tiene movida legal, el jugador es libre de hacer cualquier movida legal

d. al promover un peón, finaliza la elección de la pieza cuando la pieza toca la casilla de promoción

4.5 Si ninguna de las piezas tocadas pueden ser movidas o capturadas, el jugador podrá hacer cualquier jugada legal.

4.6 Cuando, como movida legal o parte de una movida legal, una pieza es soltada en una casilla, no puede ser colocada en otra casilla en esta movida. Se considera que la movida ya fue realizada:

a. En caso de captura, cuando la pieza capturada es retirada del tablero y el jugador suelta su propia pieza en la casilla de captura.

b. En caso de enroque, cuando el jugador soltó su torre en la casilla contigua al rey. Cuando el jugador suelta el rey la movida no está completa, pero el jugador sólo puede completar el enroque sobre ese lado, si ello fuere legal.

c. En caso de promoción de un peón, cuando el peón fue retirado del tablero y la nueva pieza es soltada en la casilla de promoción. Al soltar el peón en la casilla de promoción la jugada no está completa, pero el jugador no tiene derecho a mover el peón a otra casilla.

Se dice que es una movida legal cuando se cumplieron todos los requisitos del Artículo 3. Si la movida es ilegal, se debe realizar otra jugada, como indica el Artículo 4.5.

4.7 Un jugador pierde su legítimo derecho para un reclamo contra su oponente por violación del artículo 4 cuando deliberadamente haya tocado una pieza.

Artículo 5: La finalización de la partida

5.1 a. La partida es ganada por el jugador que haya dado jaque mate al rey oponente. Esto concluye inmediatamente la partida, en tanto que aquella jugada que produjo el jaque mate, haya sido una movida legal.

b. La partida es ganada por el jugador cuyo oponente declara que abandona. Esto concluye inmediatamente la partida.

5.2 a. La partida es tablas cuando el jugador que debe mover no tiene jugada legal y su rey a la vez no se encuentra en jaque. Se dice entonces que el rey está "ahogado". Esto concluye inmediatamente la partida, en tanto que aquella jugada que produjo la posición de rey ahogado, haya sido una movida legal.

b. La partida es tablas cuando se llegó a una posición en la cual ningún jugador puede dar jaque mate al rey oponente con una serie de jugadas legales. Se dice que la partida finaliza en una "posición muerta". Esto concluye inmediatamente la partida, en tanto que la posición haya sido producto de una movida legal. *(ver Artículo 9.6).*

c. La partida es tablas por conformidad entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma. Esto inmediatamente concluye la partida. *(Ver Artículo 9.1).*

d. La partida puede ser tablas si alguna posición idéntica está por aparecer o apareció en el tablero de ajedrez al menos tres veces *(Ver Artículo 9.2).*

e. La partida puede ser tablas si cada jugador ha hecho al menos 50 jugadas consecutivas sin el movimiento de peón o sin la captura de cualquier pieza *(Artículo 9.3).*

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

6.1 "Reloj de ajedrez" significa un reloj con dos dispositivos de tiempo, conectados entre sí, de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar a la vez.

"Reloj" en las Leyes del Ajedrez significa uno de los dos indicadores de tiempo.

"Bandera caída" significa la expiración del tiempo adjudicado a un jugador.

6.2 a. Cuando se usa un reloj de ajedrez, cada jugador debe hacer un mínimo número de jugadas, o todas las jugadas en un período de tiempo adjudicado y/o puede ser adjudicado un tiempo adicional sumado en cada jugada. Esto deberá ser especificado de antemano.

b. El tiempo ahorrado por un jugador durante un período es agregado a su tiempo disponible para el siguiente período, excepto en el modo "tiempo diferido".

En el modo de tiempo diferido ambos jugadores reciben un "tiempo principal de reflexión". Cada jugador también recibe un "tiempo fijo extra" con cada jugada. La cuenta regresiva del tiempo principal sólo comienza después de que el tiempo fijo extra ha expirado. En tanto que el jugador pare su reloj antes de la expiración del tiempo fijo extra, el tiempo principal de reflexión no cambia, independientemente de la proporción del tiempo fijo extra usado.

6.3 Apenas se produce la caída de una bandera, se deben verificar las condiciones especificadas en el Artículo 6.2 a.

6.4 Antes del comienzo de la partida el árbitro decidirá en qué lugar es colocado el reloj de ajedrez.

6.5 A la hora estipulada para el comienzo de la partida, el reloj del jugador que conduce las piezas blancas es puesto en marcha.

6.6 a. Cualquier jugador que se ubique frente al tablero después del comienzo de la sesión de juego perderá la partida. De este modo, la tolerancia de tiempo es 0. Las reglas de una competencia pueden especificar otra cosa.

b. Si las reglas de una competencia especifican un tiempo de tolerancia distinto, se aplicará lo siguiente. Si ninguno de los dos jugadores se presentase inicialmente, el jugador que lleva las piezas blancas deberá perder todo el tiempo

que transcurrió hasta su llegada; a menos que las reglas de la competición lo especifiquen o el árbitro decidiera otra cosa.

6.7 a. Durante la partida cada jugador, habiendo hecho su movida en el tablero, detendrá su propio reloj y pondrá en marcha el de su oponente. Siempre se debe permitir al jugador detener su reloj. Su movida no se considera completa hasta que detenga su reloj, a menos que la movida realizada finalice la partida (ver Artículos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c y 9.6). El tiempo transcurrido entre la movida de la pieza sobre el tablero y la detención de su propio reloj y el accionamiento del de su oponente, es considerado como parte del tiempo asignado al jugador.

b. Un jugador debe parar su reloj con la misma mano con la cual hizo su movida. Le está prohibido al jugador sostener sus dedos en el botón o cubrirlo.

c. Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Les está prohibido pegarle fuerte, asirlo, levantarlo o golpearlo. La inadecuada manipulación del reloj deberá ser penalizada en concordancia con el Artículo 13.4.

d. Si un jugador es incapaz de usar el reloj, un asistente aprobado por el árbitro, puede ser provisto por el jugador para ejecutar esta operación. Los relojes deberán ser ajustados por el árbitro en un modo equitativo.

6.8 Se considera que una bandera habrá caído cuando el árbitro observase el hecho o cuando uno de los dos jugadores haya hecho un reclamo válido a tal efecto.

6.9 Excepto donde se aplica uno de los artículos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, si un jugador no completase el número prescripto de jugadas en el tiempo asignado, la partida será perdida por el jugador. No obstante, la partida será tablas, si la posición es tal que el oponente no pudiera dar jaque mate al jugador mediante posibles series de jugadas legales.

6.10 a. La información obtenida mediante los relojes se considera que es decisiva en ausencia de un defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente deberá ser reemplazado. El árbitro reemplazará el reloj y deberá usar su mejor juicio cuando determine los tiempos a ser indicados en el reloj de ajedrez sustituido.

b. Si durante el desarrollo de una partida se comprueba que uno o ambos relojes están mal programado, el árbitro detendrá el reloj inmediatamente. El árbitro instalará el programado correcto y ajustará el tiempo y contador de movidas. Usará su mejor criterio cuando realice los ajustes correspondientes.

6.11 Si ambas banderas han caído y es imposible establecer cual bandera cayó primero,

a. la partida deberá continuar si ocurre en cualquier período, excepto el último.

b. la partida es declarada tablas si se trata del último período, en el que se han de realizar todas las jugadas restantes.

6.12a. Si la partida debiese ser interrumpida, el árbitro deberá detener los relojes.

b. Un jugador puede parar los relojes solamente para buscar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando ocurre una promoción y la pieza requerida por el jugador no está disponible.

c. El árbitro decidirá cuando la partida deberá comenzar nuevamente en cualquier caso.

d. Si un jugador detuviese los relojes para buscar la asistencia del árbitro, éste último deberá determinar si el jugador tuvo una razón válida para tal acción. Si es obvio que el jugador no tuvo una razón válida para detener los relojes, el jugador deberá ser penalizado de acuerdo con el Artículo 13.4.

6.13 Si ocurre una irregularidad y/o las piezas tienen que ser restablecidas hacia una posición previa, el árbitro deberá usar su mejor juicio para determinar los tiempos que deben ser indicados en los relojes. Deberá también, si es necesario, ajustar el contador de jugadas del reloj.

6.14 En el recinto de juego se permite el uso de pantallas, monitores, o tableros demostrativos que exhibieran la posición actual en el tablero de ajedrez, así como las jugadas y el número de jugadas hechas, y relojes que mostrasen el número de jugadas. No obstante, el jugador no podrá hacer un reclamo basado en la información mostrada de esta manera.

Artículo 7: Irregularidades

7.1 a. Si durante una partida se verificase que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la

partida deberá ser anulada y se jugará una nueva.

b. Si durante una partida se verificase que el único error era que el tablero de ajedrez ha sido colocado en contrario al Artículo 2.1, la partida continuará pero la posición alcanzada deberá ser transferida a un tablero de ajedrez ubicado correctamente.

7.2 Si una partida hubiese comenzado con los colores invertidos, entonces deberá continuar, salvo que el árbitro decidiera de otra manera.

7.3 Si un jugador desplazase una o más piezas, él deberá restablecer la posición correcta en su propio tiempo. Si es necesario, tanto el jugador como su oponente deberán parar los relojes y buscar un árbitro para que los asista. El árbitro puede penalizar al jugador que desplazó las piezas.

7.4 a. Si durante una partida se verificase que una jugada ilegal ha sido hecha, incluyendo el no cumplimiento de las normas para promoción de un peón o la captura del rey del adversario, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si la posición inmediatamente anterior a la irregularidad no pudiera ser determinada, la partida deberá continuar desde la última posición identificable anterior a la irregularidad. Los relojes deberán ser ajustados de acuerdo al Artículo 6.13. Se aplicarán los artículos 4.3 y 4.6 a la jugada que reemplaza la movida ilegal. La partida deberá continuarse desde esta posición restablecida.

b. Después de la acción considerada bajo el artículo 7.4 a., para las dos primeras jugadas ilegales de un jugador, el árbitro deberá dar dos minutos extras de tiempo para su oponente en cada instancia; para una tercera jugada ilegal del mismo jugador, el árbitro deberá declarar la partida perdida a este jugador. Sin embargo, la partida será tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate por ninguna serie posible de jugadas legales.

7.5 Si durante una partida se verificase que ciertas y determinadas piezas han sido desplazadas incorrectamente de sus casillas, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si la posición inmediatamente anterior a la irregularidad no pudiese ser determinada, la partida deberá continuar desde

la última posición identificable anterior a la irregularidad. Los relojes deberán ser ajustados de acuerdo al artículo 6.14. La partida deberá continuarse desde esta posición restablecida.

Artículo 8: La anotación de las jugadas

8.1 En el curso de la partida a cada jugador se le exige que anote sus propias jugadas y las de su oponente de manera correcta, jugada tras jugada, tan claro y legible cómo sea posible, en la anotación algebraica (Apéndice C), en la planilla de anotación prescrita para la competencia.

Está prohibido anotar las jugadas antes de realizarlas, a menos que el jugador reclame tablas, basándose en los artículos 9.2 o 9.3 o continuando una partida suspendida, de acuerdo al punto 1.a de la Guía para Partidas Suspendidas.

Un jugador puede responder la jugada de su oponente antes de anotarla, si así lo desea. Debe anotar su jugada previa antes de hacer la siguiente.

Ambos jugadores deben anotar la oferta de tablas en la planilla de anotación (Apéndice C 13).

Si un jugador fuese incapaz de anotar en su planilla, puede ser acompañado por un asistente, bajo la aceptación del árbitro, para desempeñar dicha labor. El árbitro ajustará su reloj en forma equitativa.

8.2 La planilla de anotación deberá estar a la vista del árbitro durante toda la partida.

8.3 Las planillas de anotación son propiedad de los organizadores del evento.

8.4 Si a un jugador le quedasen menos de cinco minutos para el control en su reloj y no tiene tiempo adicional de 30 segundos o más agregados desde la primera jugada, entonces no está obligado a cumplir los requerimientos del artículo 8.1. Inmediatamente después que una bandera ha caído el jugador deberá anotar las jugadas en forma completa en su planilla de anotación antes de mover una pieza en el tablero de ajedrez.

8.5 a. Si a ningún jugador se le exigiese continuar anotando bajo el artículo 8.4, el árbitro o un asistente deberían hacer lo posible por estar presente y continuar anotando. En tal caso, inmediatamente después que una bandera ha caído, el árbitro deberá parar los relojes. Entonces ambos jugadores deberán completar sus planillas de anotación, usando

la planilla del árbitro o de su oponente.

b. Si a sólo uno de los jugadores no se le exigiese continuar anotando bajo el artículo 8.4 él debe, tan pronto como después que cualquier bandera haya caído, anotar sus jugadas de manera completa en su planilla de anotación antes de mover una pieza en el tablero de ajedrez. En tanto que fuese su turno, el jugador podrá usar la planilla de anotación de su oponente, sin embargo deberá devolverla a su rival antes de hacer una jugada.

c. Si no hubiese disponible una planilla de anotación completa, los jugadores deberán reconstruir la partida en un segundo tablero de ajedrez bajo el control del árbitro o un asistente. Antes que la reconstrucción tenga lugar, éste deberá primero anotar la posición actual de la partida, los tiempos indicados en los relojes y el número de jugadas hechas, si esta información estuviese disponible.

8.6 Si las planillas de anotación no se pudiesen actualizar, mostrando que un jugador ha excedido el tiempo adjudicado, la siguiente jugada hecha deberá ser considerada como la primera del siguiente período de tiempo, a menos que existiese evidencia alguna de que han sido hechas más jugadas.

8.7 Al término de la partida ambos jugadores deberán firmar ambas planillas de anotación, indicando el resultado de la partida. El resultado se mantendrá como válido aún si el mismo figurase incorrecto, a menos que el árbitro decidiera otra cosa.

Artículo 9: La partida tablas

9.1 a. Las reglas de una competencia pueden especificar que los jugadores no pueden acordar tablas antes de un número específico de movidas, sin el consentimiento del árbitro.

b. Si las reglas de la competencia permiten un acuerdo de tablas, se aplica lo siguiente:

1. Un jugador que desea ofrecer tablas deberá hacerlo después de que haya hecho una jugada en el tablero de ajedrez y antes de parar su reloj y poner en marcha el de su oponente. Una oferta en cualquier otro momento de la partida es igualmente válida, pero debe ser considerado el Artículo 12.6. La oferta no puede ser con condiciones. En ambos casos la oferta no podrá

ser retirada y permanecerá válida hasta que el oponente la acepta, la rechaza verbalmente, la rechaza por tocar una pieza con la intención de moverla o capturarla, o la partida concluye de alguna otra forma.

2. La propuesta de tablas deberá ser anotada por cada jugador en su planilla de anotación con un símbolo (Ver Apéndice C 13).

3. Un reclamo de tablas bajo 9.2, 9.3 ó 10.2 deberá ser considerado una oferta de tablas.

9.2 La partida es tablas, luego de un correcto reclamo de un jugador al que le corresponde hacer su jugada, cuando la misma posición, por tercera vez (no necesariamente en jugadas consecutivas),

a. está por aparecer, si el primero anota su jugada en su planilla de anotación y declara al árbitro su intención de hacer esta jugada, o

b. recién apareció, y el turno de mover correspondiese al jugador que reclama las tablas.

Posiciones como en (a.) y (b.) son consideradas de igual manera, si al mismo jugador le correspondiese mover, piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y las posibles jugadas de todas las piezas de ambos jugadores fuesen las mismas.

Las posiciones no son las mismas si un peón que pudo ser capturado al paso no puede ser capturado de esa manera ya. Cuando un rey o una torre están forzados a mover, perderán su derecho a enrocar, si lo había, sólo después de esta movida.

9.3 La partida es tablas, sobre un correcto reclamo del jugador que le corresponde jugar, si:

a. escribe en su planilla de anotación, y declara al árbitro su intención de hacer una jugada de la cual resulta que las últimas 50 jugadas han sido hechas por cada jugador sin el movimiento de un peón o sin la captura de una pieza, o

b. las últimas 50 jugadas consecutivas han sido hechas por cada jugador sin el movimiento de un peón o sin la captura de una pieza.

9.4 Si el jugador toca una pieza como en el artículo 4.3 sin hacer el reclamo de tablas, pierde su derecho al reclamo, en dicha jugada, tal como lo establecen los artículos 9.2 ó 9.3.

9.5 Si un jugador reclama tablas sobre la base de los artículos 9.2

o 9.3, puede detener ambos relojes. (Ver Artículo 6.12.b). No se le permite retirar su reclamo.

a. Si se comprueba que el reclamo es correcto la partida será inmediatamente tablas.

b. Si se comprueba que el reclamo es incorrecto, el árbitro deberá agregar tres minutos al tiempo restante del oponente. Entonces la partida deberá continuar y la jugada proyectada deberá ser hecha. Si el reclamo fue hecho en base a una jugada a realizar, esta jugada deberá estar de acuerdo con el Artículo 4.

9.6 La partida es tablas cuando se llega a una posición en la cual no es posible dar jaque mate por una posible serie de jugadas legales. Esto inmediatamente concluye la partida, siempre que la jugada que produzco esta posición sea legal.

Artículo 10: Juego hasta concluir o "a finís"

10.1 El "juego a finís" es la fase de la partida en que todas las jugadas (restantes) deben hacerse en un tiempo determinado.

10.2 Si el jugador que deba mover, tiene menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar las tablas antes que su bandera caiga. Deberá llamar al árbitro y podrá detener los relojes.

a. Si el árbitro concuerda que el oponente no está haciendo esfuerzos para ganar la partida por medios normales, o que no le es posible ganar por medios normales, entonces deberá declarar tablas la partida. En caso contrario pospondrá su decisión o rechazará el reclamo.

b. Si el árbitro pospone su decisión, el oponente podrá ser favorecido con dos minutos extras en su tiempo de reflexión y la partida continuará con la presencia de un árbitro, de ser posible. El árbitro declarará más tarde el resultado final durante la partida o tan pronto como sea posible después de la caída de una bandera. Declarará la partida tablas si considera que la posición final no puede ser ganada por medios normales o que el oponente no intenta ganar por medios normales.

c. Si el árbitro hubiera rechazado el reclamo, el oponente obtendrá dos minutos extra.

d. La decisión del árbitro relacionada con lo estipulado en 10.2 a., b., c, será definitiva.

Artículo 11: Puntaje

11.1 De no haberse anunciado de otra manera por adelantado, un jugador que gana su partida, o gana por ausencia, recibe un (1) punto, un jugador que pierde su partida, o pierde por ausencia no recibe puntos (0) y un jugador que empata su partida recibe medio punto (1/2).

Artículo 12: La conducta de los jugadores

12.1 Los jugadores no adoptarán actitudes que conduzcan a deshonrar el juego del ajedrez.

12.2 Los jugadores no tienen permitido abandonar el "lugar de juego" sin el permiso del árbitro. El lugar de juego es definido como la sala de juego, sanitarios, área de refrigerio, área especial para fumadores y otros lugares designados por el árbitro. El jugador que debe mover no le está autorizado a abandonar el área de juego sin el permiso del árbitro.

12.3. a. Durante la partida, los jugadores tienen prohibido hacer uso de cualquier nota, fuentes de información, consejo o analizar sobre otro tablero de ajedrez.

b. Sin permiso del árbitro, está prohibido tener teléfonos celulares u otro medio electrónico de comunicación, dentro de la sala de juego, a menos que estén completamente apagados. Si uno de esos aparatos produce un sonido, el jugador perderá la partida. El oponente ganará. No obstante, si el oponente no puede ganar la partida por una serie de movidas legales, el resultado será tablas.

c. Se permite fumar sólo en la sección del lugar de juego designada por el árbitro.

12.4 La planilla de anotación debe ser usada solamente para anotar las jugadas, el tiempo de los relojes, las ofertas de tablas, cuestiones relacionadas a un reclamo y otros datos relevantes.

12.5. Los jugadores que hubiesen finalizado sus partidas deberán ser considerados como espectadores.

12.6 Está prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera posible. Esto incluye reclamos sin razón o persistentes ofertas de tablas o ingresar cualquier fuente de ruido dentro del área de juego.

12.7 Las infracciones a cualquier parte de los Artículos 12.1 a 12.6

deberán regirse con penalidades de acuerdo con el artículo 13.4.

12.8 La persistente negativa de un jugador a cumplir con las Leyes del Ajedrez será penalizada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá el puntaje del oponente.

12.9 Si se comprueba que ambos jugadores son culpables de acuerdo con el Artículo 12.8, la partida se declarará perdida para ambos jugadores.

12.10 En el caso del Artículo 10.2.d o en el Apéndice D un jugador no puede apelar contra la decisión del árbitro, a menos que las reglas de la competencia especifiquen lo contrario.

Artículo 13: El rol del árbitro
(Ver prólogo)

13.1 El árbitro deberá observar que las Leyes del Ajedrez sean cumplidas estrictamente.

13.2 El árbitro obrará en el mejor interés de la competencia. Deberá asegurar que se mantengan buenas condiciones de juego y que los jugadores no sean molestados. Supervisará el desarrollo de la competencia.

13.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores se encuentren apurados de tiempo, ejecutará decisiones que él ha tomado e impondrá penalidades a los jugadores cuando sea apropiado.

13.4 El árbitro puede aplicar una o más de las siguientes penalidades.

a. advertencia o amonestación,

b. incrementar el tiempo remanente del oponente,

c. reducir el tiempo remanente del jugador infractor,

d. declarar perdida la partida,

e. reducir los puntos logrados en una partida para la parte infractora,

f. incrementar los puntos logrados en una partida para el oponente, hasta el máximo posible para esa partida,

g. expulsión del evento.

13.5 El árbitro puede otorgar a uno o ambos jugadores tiempo adicional por molestias externas ajenas a la partida.

13.6 El árbitro no debe intervenir en la partida excepto en casos descriptos por las Leyes del Ajedrez. No indicará el número de jugadas hechas, excepto en apli-

cación del Artículo 8.5, cuando al menos una bandera haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador que su oponente ha completado una jugada o que no ha pulsado su reloj.

13.7 a. Espectadores y jugadores de otras partidas no deben hablar alrededor o interferir de otra manera en una partida. Si es necesario, el árbitro puede expulsar a los infractores del lugar de juego. Si una persona observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro.

b. A menos que lo autorice el árbitro, está prohibido para todos el uso de teléfonos celulares u otro medio de comunicación dentro de la sala de juego o cualquier área contigua que determine el árbitro.

Artículo 14: FIDE

14.1 Las federaciones miembros pueden solicitar a FIDE pronunciar una decisión oficial sobre problemas relacionados con las Leyes del Ajedrez.

APÉNDICES

A. Juego Rápido

A1. Una "partida de ajedrez rápido" es aquella en donde todas las jugadas deben realizarse en un tiempo establecido entre 15 y 60 minutos para cada jugador; o si el tiempo establecido + 60 veces cualquier incremento sea al menos 15 minutos, pero no más de 60 minutos por jugador.

A2. No se exige a los jugadores que anoten las jugadas.

A3. Donde pueda haber una adecuada supervisión del juego (por ejemplo un árbitro para no más de tres partidas) se aplican las Reglas de Competición.

A4. Si la supervisión es inadecuada, se aplicarán las Reglas de Competición, excepto cuando se superpongan con las siguientes Leyes de Juego Rápido.

a. Una vez que cada jugador haya completado tres jugadas, ningún reclamo tendrá validez con relación a la incorrecta ubicación de las piezas, orientación del tablero de ajedrez o los tiempos que figuran en los relojes. En caso de que el rey y dama hayan sido colocados en orden inverso, no se permitirá enrocar con este rey.

b. El árbitro fallará de acuerdo al Artículo 4 (el movimiento de las piezas) sólo si esto es solicitado por uno o ambos jugadores.

c. Una movida ilegal se completa cuando se acciona el reloj del oponente. El oponente está autorizado a reclamar que el jugador completó una jugada ilegal, siempre que el reclamante no haya realizado su propia jugada. El árbitro actuará sólo en caso de reclamo. No obstante. Intervendrá, si fuere posible, si ambos reyes están en jaque o no se completó la promoción de un peón.

1. La bandera se considerará caída cuando un jugador ha hecho un reclamo válido a tal efecto. El árbitro deberá abstenerse de señalar que una bandera ha caído, pero podrá hacerlo si ambas banderas han caído.

2. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante deberá detener ambos relojes y notificar al árbitro. Para que el reclamo tenga validez, la bandera del reclamante debe estar arriba y la de su oponente caída después que ambos relojes fueron detenidos.

3. Si ambas banderas han caído como se describe en (1) y (2), el árbitro declarará la partida tablas.

B. Relámpago

B1. La "Partida Relámpago" es aquella en la cual todas las jugadas deben ser hechas en un tiempo establecido menor que 15 minutos para cada jugador; o cuando el tiempo establecido + 60 veces cualquier incremento sea menor de 15 minutos

B2. Donde haya una adecuada supervisión del juego (un árbitro por partida) se aplicarán las Reglas de Competición y el Apéndice A2.

B3. Donde la supervisión sea inadecuada, se aplicará lo siguiente:

a. El juego será gobernado por las Leyes del Juego Rápido como en el Apéndice A excepto donde ellas se superponen con las siguientes Leyes de Blitz.

b. El Artículo 10.2 y el Apéndice A.4.c no se aplican.

c. Se considera completa a una jugada ilegal una vez que el reloj del oponente ha sido puesto en marcha. Consecuentemente, el oponente está habilitado para reclamar la victoria antes de hacer su propia jugada. No obstante, si el oponente no puede dar jaque mate al rival por una posible serie de jugadas legales, entonces el está habilitado para reclamar un empate antes de hacer su propia jugada. Una vez que el oponente ha realizado su propia jugada, la jugada ilegal no podrá ser corregida a menos que lo decidan de mutuo acuerdo sin intervención de un árbitro.

C. Anotación Algebraica

FIDE reconoce para sus propios torneos y matches solamente un sistema de anotación, el sistema algebraico, y recomienda el uso uniforme de este sistema de anotación también para la literatura de ajedrez y periódicos. Las planillas anotadas en un sistema diferente del algebraico no pueden ser usadas como evidencia en casos donde normalmente la planilla de anotación de un jugador es usada para ese propósito. Un árbitro que observe que un jugador está usando un sistema de anotación diferente del algebraico deberá advertir al jugador sobre este requerimiento.

Descripción del Sistema Algebraico.

C1. En esta descripción pieza significa cualquier pieza excepto un peón.

C2. Cada pieza es indicada por la primera letra de su nombre en mayúsculas. Ejemplo: R=Rey, D=Dama, T=Torre, A=Alfil, C=Caballo.

C3. Para la primera letra del nombre de una pieza, cada jugador es libre de usar, la primera letra del nombre con el cual es comúnmente usado en su país. Ejemplo: F = fou (francés por alfil), L = loper (alemán por alfil). En impresos, se recomienda el uso de figuras.

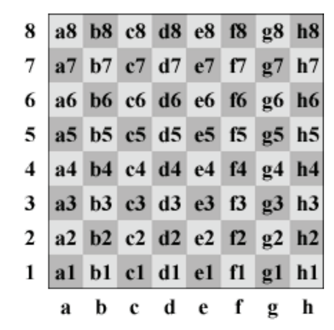
C4. Los peones no serán indicados por su primera letra, pero serán reconocidos por la ausencia de dicha letra. Ejemplo: e5, d4, a5.

C5. Las ocho columnas (de izquierda a derecha para blancas y de derecha a izquierda para negras) serán indicadas con letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g y h, respectivamente.

C6. Las ocho líneas (desde abajo hacia arriba para las Blancas y desde arriba hacia abajo para las Negras) estarán numeradas, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 respectivamente.

Consecuentemente, en la posición inicial las piezas y peones de las blancas están ubicadas en la primera y segunda fila; y las piezas y peones de las negras en la octava y séptima fila.

C7. Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las sesenta y cuatro casillas es indicada invariablemente por una única combinación de una letra y un número:



C8. Cada movida de una pieza se indica por

(a) la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y

(b) la casilla de arribo. No hay guión entre (a) y (b). Ejemplos: Ae5, Cf3, Td1

En el caso de los peones sólo se indica la casilla de arribo. Ejemplos: e5, d4, a5.

C9. Cuando una pieza realiza una captura, se inserta una 'x' es insertada entre

(a) la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y

(b) la casilla de arribo. Ejemplos: Axe5, Cxf3, Txd1.

Cuando un peón realiza una captura, se indicará la columna de partida, luego una 'x', luego la casilla de arribo. Ejemplos: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura "al paso", la casilla de arribo es pronunciada como la casilla en la cual el peón capturado finalmente se coloca y se agrega "a.p." a la anotación. Ejemplo: exd6a.p.

C10. Si dos piezas idénticas pueden mover a la misma casilla, la pieza que es movida se indica como sigue:

(1) Si ambas piezas están en la misma fila mediante

(a) la primera letra del nombre de la pieza,

(b) la columna de la casilla de partida, y

(c) la casilla de llegada.

(2) Si ambas piezas están en una misma columna mediante

(a) la primera letra del nombre de la pieza,

(b) la fila de la casilla de partida, y

(c) la casilla de llegada.

Si las piezas están en diferentes filas y columnas, es preferible el método (1). En el caso de una captura, debe insertarse una 'x' entre (b) y (c).

Ejemplos:

(1) Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos debe moverse a la casilla f3: puede escribirse Cgf3 o Cef3, según corresponda.

(2) Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1 y uno de ellos debe moverse a la casilla f3: puede escribirse C5f3 o C1f3, según corresponda

(3) Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos debe moverse a la casilla f3: puede escribirse Chf3 o Cdf3, según corresponda.

Si una captura ocupa un lugar en la casilla f3, el ejemplo previo será cambiado por la inserción de una 'x': (1) sea Cgxf3 o Cexf3, (2) sea C5f3 o C1f3, (3) sea Chxf3 o Cdxf3, según corresponda.

C11. Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón del oponente, el peón que es movido es indicado por

(a) la letra de la columna de partida,

(b) una 'x',

(c) la casilla de llegada.

Ejemplo: si hay peones blancos en las casillas c4 y e4 y un peón o pieza negra en la casilla d5, la anotación para la jugada blanca será cxd5 o exd5, según corresponda.

C12. En el caso de la promoción de un peón, se indica la movida del peón, seguida inmediatamente por la primera letra de la nueva pieza.

Ejemplos: d8D, f8C, b1A, g1T.

C13. La oferta de tablas deberá ser marcada como (=).

Abreviaturas principales:

0-0 enroque con torre h1 o torre h8 (enroque sobre el flanco rey).

0-0-0 enroque con torre a1 o torre a8 (enroque sobre el flanco dama).

x capturas

+ jaque

++ o # jaque mate

a.p. captura "al paso"

No es obligatorio registrar el jaque, jaque mate y la captura en la planilla de anotación.

Ejemplo de partida:

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Ad2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Axc3 8.Axc3 Cxd5 9.Cf3 b6 10.Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12.Ae2 cxd4 13.Cxd4 Te8 14.0-0 Cd7 15.a4 Cc5 16.Db4 Ab7

D. Juego a finís - Cuando el árbitro no está presente en la sala.

D1. Cuando las partidas son jugadas bajo lo establecido en el Artículo 10, un jugador podrá reclamar tablas cuando tenga menos de dos minutos en su reloj y antes de que su bandera haya caído. Esto concluye la partida.

El podrá reclamar sobre la base de

a. su oponente no puede ganar por medios normales, y/o

b. su oponente no intenta ganar por medios normales.

En (a) el jugador deberá escribir la posición final y su oponente deberá verificarlo.

En (b) el jugador deberá escribir la posición final, llenar y entregar su planilla de anotación actualizada, la cual deberá ser completada antes que el juego termine. El oponente deberá verificar a la vez la planilla y la posición final.

El reclamo deberá ser elevado a un árbitro cuya decisión será definitiva.

E. Reglas para jugadores ciegos o disminuidos visuales

E1. Los directores del torneo tendrán la facultad de adaptar las siguientes reglas de acuerdo con las circunstancias locales. En ajedrez competitivo entre jugadores ciegos o disminuidos visuales (legalmente ciegos) cualquiera de los dos jugadores puede pedir el

uso de dos tableros, el jugador con visión usará un tablero normal, y el jugador ciego o disminuido visual usará uno construido especialmente. El tablero construido especialmente deberá cumplir los siguientes requisitos:

a. por lo menos 20 por 20 centímetros;

b. las casillas negras estarán ligeramente levantadas;

c. una abertura de seguridad en cada casilla;

d. cada pieza provista con una clavija adaptada para que entre en la abertura de seguridad;

e. piezas de diseño Staunton. Las piezas negras estarán marcadas especialmente.

E2. Las siguientes regulaciones gobernarán el juego:

1. Las jugadas deberán ser anunciadas claramente, repetidas por el oponente y ejecutadas en sus tableros. Al promover un peón, el jugador deberá anunciar cual es la pieza elegida. Para hacer el anuncio lo más claro posible, se sugiere el uso de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras en algebraico.

A- Ana

B- Bella

C- César

D- David

E- Eva

F- Félix

G- Gustavo

H- Héctor

Las filas desde las blancas hasta las negras deberán recibir los números:

1- uno

2- dos

3- tres

4- cuatro

5- cinco

6- seis

7- siete

8- ocho

El enroque es anunciado “enroque largo” y “enroque corto”

Las piezas llevan los nombres: Rey, Dama, Torre, Alfil, Caballo, peón. Cuando se promociona peón el jugador debe anunciar que pieza elige.

2. Con el tablero del jugador ciego o disminuido visual una pieza deberá ser considerada “tocada” cuando dicho jugador la haya sacado fuera de la abertura de seguridad.

3. Una jugada se considerará “ejecutada” cuando:

a. en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le toca mover.

b. una pieza es colocada dentro de una abertura de seguridad diferente.

c. la movida ha sido anunciada.

Sólo entonces el reloj del oponente deberá ser puesto en marcha. Más allá de los puntos 2 y 3, se aplican las reglas normales de juego para los jugadores con visión.

4. Se usará un reloj de ajedrez construido especialmente para el jugador ciego o disminuido visual, debiendo tener incorporadas las siguientes características:

a. Un cuadrante adaptado con manecillas reforzadas, cada cinco minutos marcado por un punto en relieve, y cada 15 minutos por dos puntos en relieve.

b. Una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Se debe tomar cuidado de que la bandera esté dispuesta de manera tal que permita al jugador percibir la aguja minutero durante los últimos 5 minutos de cada hora en punto.

5. El jugador ciego o disminuido visual debe registrar las jugadas en Braille, escritura corrida o grabar las jugadas en una grabadora de audio.

6. Un siseo de la lengua en la anunciación de una jugada debe ser corregido inmediatamente y antes que el reloj del oponente sea puesto en marcha.

7. Si durante una partida se suscitaren posiciones diferentes en ambos tableros, éstas deben ser corregidas con la asistencia del árbitro y consultando las planillas de los dos jugadores. Si ambas planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien la movida pero la haya ejecutado de manera incorrecta; deberá colocar la posición correspondiente a la movida que figura en la planilla.

8. Si, cuando tal diferencia ocurre y se establece que los dos registros de jugadas difieren, las jugadas deberán ser retrocedidas hasta el punto donde los dos registros de jugadas concuerden y el árbitro reajustará el reloj convenientemente.

9. El jugador ciego o disminuido visual tendrá el derecho a utilizar un asistente quien tendrá alguno o todos de los siguientes deberes:

a. Efectuar cualquier movida del jugador en el tablero del oponente.

b. Anunciar las movidas de ambos jugadores.

c. Tener el registro de jugadas del jugador ciego o disminuido visual y poner en marcha el reloj del oponente (teniendo en cuenta la regla 3.c).

d. Informar al jugador ciego o disminuido visual sólo ante su requerimiento sobre el número de jugadas completadas y el tiempo usado por ambos jugadores.

e. Reclamar la partida en casos cuando el tiempo límite ha sido excedido e informar al árbitro cuando el jugador que ve ha tocado una de sus piezas.

f. Realizar las formalidades en caso que la partida fuera suspendida.

10. Si el jugador ciego o disminuido visual no hace uso de un asistente, el jugador que ve puede hacer uso de uno quien deberá cumplir los deberes mencionados en los puntos 9.a y 9.b.

Guía en caso que la partida deba ser suspendida

1. a. Si una partida no hubiese finalizado y concluyera el tiempo establecido para la sesión, el árbitro solicitará al jugador que le corresponde mover que "selle su jugada". El jugador deberá escribir su jugada en anotación clara y precisa en su planilla de anotación, poner su planilla y la de su oponente en un sobre, cerrar el sobre y sólo entonces detener su reloj sin poner en marcha el reloj del oponente. Mientras no haya detenido los relojes, el jugador conserva el derecho de cambiar su jugada sellada. Si, después de serle indicado por el árbitro que selle su jugada, el jugador realizase una jugada en el tablero de ajedrez, debe escribir esa misma jugada en su planilla de anotación como su jugada secreta.

b. A un jugador al que le corresponde mover y suspende el juego antes del final de la sesión de juego, le será considerado como sellado el tiempo nominal para el final de la sesión, y el tiempo remanente le será sumado.

2. Lo siguiente deberá ser indicado en la cubierta del sobre:

a. los nombres de los jugadores

b. la posición inmediatamente anterior a la jugada sellada

c. el tiempo usado por cada jugador

d. el nombre del jugador que ha sellado su jugada

e. el número de la jugada sellada

f. la oferta de un empate, si la proposición es admisible

g. la fecha, hora y lugar de la reanudación de la partida.

3. El árbitro deberá confrontar la exactitud de la información en el sobre y es responsable por la custodia segura del mismo.

4. Si un jugador propusiese tablas luego que su oponente hubiese sellado su jugada, la oferta será válida hasta que el oponente la haya aceptado o la haya rechazado según establece el Artículo 9.1.

5. Antes de que la partida sea reanudada, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada sellada y se colocarán en los relojes los tiempos usados por cada jugador cuando la partida fue suspendida.

6. Si previo a la reanudación del juego se acordase tablas, o si uno de los jugadores informase al árbitro que abandona, la partida estará concluida.

7. El sobre deberá ser abierto sólo cuando el jugador que debe contestar la jugada secreta está presente.

8. Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.9 y 9.6, la partida está perdida para un jugador cuya anotación de su jugada secreta:

a. es ambigua, o

b. esté escrita de tal manera que el verdadero significado es imposible de establecer, o

c. es ilegal.

9. Si, a la hora establecida para la reanudación:

a. el jugador que tuviese que responder a la jugada secreta se encontrase presente, el sobre se abrirá, la jugada secreta se efectuará en el tablero de ajedrez y su reloj se pondrá en funcionamiento.

b. el jugador que tuviese que responder la jugada secreta no se encontrase presente, su reloj deberá ser puesto en marcha. A su arribo, podrá detener su reloj y convocar al árbitro. El sobre es entonces abierto y la jugada secreta se efectuará en el tablero de ajedrez. Su reloj entonces será puesto en marcha nuevamente.

c. el jugador que selló la jugada no se encontrase presente, su oponente

tendrá derecho a anotar su respuesta en la planilla de anotación, guardar su planilla de anotación en un nuevo sobre, parar su reloj y poner en marcha el reloj del jugador ausente en lugar de hacer su réplica en la manera normal. En tal caso, el sobre deberá ser entregado al árbitro para su custodia segura y abierto cuando el jugador ausente arribe.

10. El jugador perderá la partida si arribase al tablero de ajedrez con más de una hora de demora para la reanudación de una partida suspendida (a menos que las reglas de la competencia o el árbitro lo decidieran de otra manera).

Sin embargo, si el jugador que hizo la jugada sellada fuese el jugador ausente, la partida se decide de otra manera, si:

a. el jugador ausente ha ganado la partida porque la jugada secreta es jaque mate, o

b. el jugador ausente ha entablado la partida en virtud del hecho que la jugada secreta es rey ahogado, o se llega a una posición según como la explicada en el Artículo 9.6 sobre el tablero de ajedrez, o

c. el jugador presente delante del tablero de ajedrez ha perdido la partida de acuerdo con el Art.6.9.

11. a. Si el sobre conteniendo la jugada sellada se extraviase, la partida deberá continuar desde la misma posición con los tiempos del reloj registrados a la hora de la suspensión. Si el tiempo usado por cualquier jugador no pudiera ser restablecido el árbitro deberá establecer el tiempo en los relojes. El jugador que selló la jugada hará la jugada por él declara ser la que selló.

b. Si es imposible restablecer la posición, la partida se anulará y se jugará una nueva.

12. Si, al momento de reanudación de la partida, cualquier jugador reclamase antes de hacer su primera jugada que el tiempo usado ha sido incorrectamente indicado en cualquier reloj, el error deberá ser corregido. Si el error no es comprobado, la partida continuará sin la corrección a menos que el árbitro perciba que las consecuencias pueden ser demasiado graves.

13. La duración de cualquier sesión de suspendidas deberá ser controlada por el reloj del árbitro. La hora de inicio y de finalización deberán ser anunciadas por adelantado.

Anexo III

El reloj de ajedrez

1. Un poco de historia

El Artículo 6 de las Leyes del Ajedrez FIDE, define al reloj de ajedrez como “un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal manera que cuando uno se pone en marcha, el otro se detiene”.

Este instrumento para medir el tiempo utilizado por cada ajedrecista en el desarrollo de una partida, tiene un adminículo adicional que lo diferencia de otros relojes convencionales llamado bandera (generalmente de color rojo), cuya caida (denominada bandera caída), implica la culminación del tiempo originalmente asignado para un jugador.

Históricamente, los relojes de arena son de uso muy antiguo mientras que los mecánicos ya eran utilizados en el S. XVI; más para el conocimiento del tiempo máximo de duración de la partida que de la administración individual del tiempo por parte de cada uno de los jugadores. Ello ocasionó que por falta de control, una partida podía durar 6, 8, 9, 10 o ¡más horas!.

Sin embargo, la idea de controlar el tiempo a ser empleado por cada jugador en el desarrollo de la partida es de mediados del S. XIX. De hecho, en el match disputado por Staunton y Saint-Amant (Londres, 1841) se utilizó un cronómetro para registrar el tiempo empleado por los jugadores en la realización de sus jugadas, pero, no fue sino hasta el año 1861 en que se estableció oficialmente un límite de tiempo en las partidas. Esta novedad fue ensayada Anderssen y Kolisch (Londres); en el cual la cadencia fue de 24 jugadas en dos horas.

Algunos historiadores sostienen que antiguamente la inexistencia de tales medidas había facilitado muchos abusos; por ejemplo, sostienen que el genio americano Paul Morphy se desesperaba ante la lentitud y parsimonia mostrada por Paulsen en la ejecución de sus jugadas. Así mismo, Howard Staunton se quejó amargamente de jugadores menores quienes como Williams “consume horas para decidir jugadas que podría analizar en pocos minutos y su mayor empeño no se centra en maniobrar mejor que su oponente sino en permanecer mayor rato sentado”.

Más adelante en el torneo de Londres (1862), se utilizó un control de 20 jugadas en 2 horas (¡utilizando relojes de arena!), siendo este el primero en que los ajedrecistas hubieron de respetar la nueva modalidad.



El reloj mecánico "simple" (de péndulo), que ofrecía mayor precisión y menores inconvenientes que el de arena, se empleó oficialmente y por vez primera en el encuentro Anderssen-Steinitz (1868).

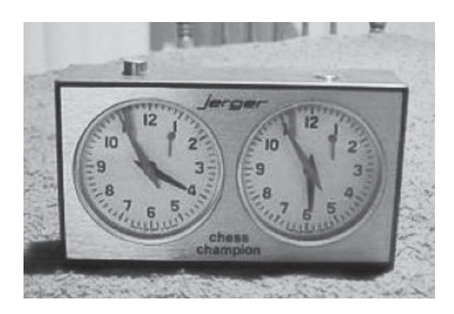
A comienzos de la década de 1880 se inventó el primer "doble" reloj mecánico (también de péndulo) para jugar al ajedrez. Más precisamente, en el torneo de Londres de 1883 fueron introducidos los relojes de péndulo. Poco más adelante, en 1900 el relojero Veenhoff (Groninga), creó un reloj muy parecido a los utilizados actualmente en las competiciones ajedrecísticas.

Sin embargo, quien introduce el reloj mecánico "doble" a la práctica ajedrecística es el inglés Thomas Bright Wilson (1843-1915), de Manchester. Su primera aplicación oficial se efectuó en el torneo de Londres de 1883 aunque todavía el mecanismo era de péndulo.

Con esta nueva adaptación, durante la partida cada jugador, habiendo hecho su jugada sobre el tablero, podía detener su propio reloj con lo que accionaba el reloj de su oponente lo que implicaba tiempo para pensar ante la nueva jugada.

La sustitución del mecanismo de péndulo por el de botón utilizado hasta nuestros días se produjo entre 1895 y 1900. Con la incorporación de este tipo de relojes se hace posible introducir varias modificaciones en el ritmo de juego y por lo tanto se facilita la aparición de nuevas modalidades como el blitz, rápido y semirápido.

Puede verificarse que en los relojes mecánicos modernos coexisten dos sistemas ordinarios enlazados por un mecanismo de control y accionados mediante un botón. En cada una de las esferas o caras del reloj hay un dispositivo o indicador llamado "bandera" que, por acción de la aguja del minutero, poco a poco se va levantando hasta que cae cuando se ha consumido el tiempo estipulado.



Reloj analógico de ajedrez

Se recomienda que la bandera esté ubicada exactamente sobre la hora 12 forma tal que su caída sea evidente, claramente visible tanto a los jugadores como al árbitro. Así mismo, se sugiere verificar que el vidrio del reloj no emita reflejos que puedan dificultar la lectura del tiempo ni la caída de la bandera; igualmente, para no molestar la reflexión de los jugadores en la sala, el funcionamiento del reloj debería ser lo más silencioso posible.

Ocurre que cuando un jugador piensa, su reloj avanza; al efectuar cuando una jugada sobre el tablero inmediatamente y con la misma mano con la cual ejecutó la jugada, oprime el botón, con lo cual detiene su reloj y pone en funcionamiento el de su oponente. Así, el procedimiento comienza una vez más: pensar, ejecutar el movimiento y oprimir el botón para detener la marcha del tiempo propio y el inicio de la marcha del tiempo contrario.

Durante los últimos 100 años se han producido cientos de modelos diferentes, en madera, metal, vidrio y plástico pero siempre con el mismo principio de la doble esfera controlada con un sistema mecánico o eléctrico y que es accionado a partir de la presión de botones colocados en la parte superior de la caja.

Hacia 1970 comenzaron a fabricarse los llamados “relojes electrónicos o digitales” que carecen de agujas y funcionan a partir de la energía de una batería eléctrica.

Luego de 30 años de experimentación, estos relojes son considerados altamente precisos, estéticos y livianos permitiendo, a la vez, el desarrollo de una gran cantidad de nuevas modalidades (en algunos casos más de 64), imposibles de ser controladas utilizando los relojes tradicionales.

La FIDE ha establecido una serie de especificaciones respecto al uso de este tipo de dispositivos electrónicos que, entre otras cosas, carecen de la tradicional bandera y en su lugar aparece, al finalizar el tiempo estipulado y de forma intermitentemente el número 0:00.

Desde 1994, en la Olimpiada de Moscú, el máximo ente del ajedrez mundial ha venido incorporando este tipo de relojes a su

práctica de grandes eventos. Así mismo, en la Olimpiada de Elista 98 se incorporó una versión de la modalidad Fisher/Bronstein para abonos de tiempo; al llegar a los 5 minutos finales del último control, por cada jugada realizada al jugador se le abonaban 30 segundos en su cuenta.



Reloj electrónico de ajedrez

Inclusive, estos relojes son muy utilizados en los torneos rápidos y blitz, algunos de ellos vienen provistos con una alarma que informa al momento en que el tiempo oficial de uno de los oponentes ha concluido.

3. Sugerencias para el uso racional del reloj

Para aquellos colegas que trabajan con programas de ajedrez escolar o de masificación ajedrecística, sugerimos que tengan en muy en cuenta las siguientes normas, emanadas de las Leyes del Ajedrez FIDE, en cuanto al uso racional del reloj:

A. La información obtenida a través del reloj se considera definitiva. Un reloj de ajedrez evidentemente defectuoso deberá ser reemplazado de inmediato.

B. Para extender la vida útil de un reloj mecánico recomendamos:

C. “nunca” dar marcha atrás a las agujas del mismo; para colocar la hora de inicio de la partida “siempre” debe hacerse en el sentido que indican las manillas.

D. “Jamás” llevar hasta el tope la cuerda del reloj; en todo caso dar cuerda significa girar lo necesario para que el mecanismo no se detenga. Cuando Usted “sienta” que está cerca del tope, detenga el proceso.

E. Evite golpear el reloj, tanto por fallas en la manipulación y almacenaje como por uso inadecuado por parte de los jugadores.

F. Guarde su reloj en una caja de madera, plástico o cartón en un sitio protegido de la humedad o el sol directo. e) En caso de fallas consulte con un relojero; este valioso instrumento de trabajo merece el buen trato de un especialista.

G. La jugada no se considerará terminada hasta que el juga-

dor no haya detenido su reloj, a menos que la jugada realizada termine la partida. El tiempo que media entre la realización de la jugada en el tablero y la detención del reloj es considerado como parte del tiempo asignado al jugador.

H. Un jugador debe detener su reloj con la misma mano con la que hizo la jugada. Está prohibido mantener el dedo sobre el botón ó cubrirlo de cualquier manera. Es muy común observar niños moviendo sus piezas con la mano derecha mientras que con la izquierda tienen hundido su botón con lo que el tiempo del contrario corre permanentemente; esta conducta debe ser corregida inmediatamente porque contradice lo establecido en las Leyes del Ajedrez.

I. Los jugadores deben manipular el reloj de ajedrez de manera apropiada; está prohibido golpearlo fuertemente, levantarlo, o voltearlo. El manejo inapropiado del reloj será penalizado. Hemos observado jugadores, inclusive de alto nivel, apurados de tiempo golpeando rudamente el botón para así detener su funcionamiento; la consecuencia general es un reloj estropeado con mecanismo destrozado por trato inapropiado. El árbitro tomará las previsiones del caso para que este tipo de conductas no se repitan en los eventos.

J. La bandera de un jugador se considera caída cuando el árbitro lo observa ó cuando uno de los jugadores hace un reclamo válido en ese sentido. Es común escuchar la expresión “cayó la aguja” o simplemente “aguja” cuando una de las banderas cae. Debemos aclarar que las agujas del reloj mecánico nunca caen; el dispositivo creado al efecto y que puede caer cuando el tiempo máximo para la reflexión ha fenecido es la “bandera” (flag, en inglés); algunos la llaman flecha. Igualmente, en los relojes digitales tal dispositivo es sustituido por una linea punteada oscura, una serie de ceros intermitente y/o una alarma sónica. Estimamos que la adecuada referencia a los diferentes aspectos del ajedrez debe ser enseñado a nuestros niños y jóvenes evitando así la consecuente desinformación.

K. Pierde la partida el jugador que no completa el número prescrito de jugadas en el tiempo asignado; o sea a aquel a quien

se le ha ciado la bandera. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el rival no puede dar jaque mate al adversario con cualquiera de las series posibles de jugadas legales (aún con el más inexperto contrafuego). Para casos excepcionales, favor revisar las Leyes del Ajedrez.

L. Si ambas banderas han caído (simultáneamente) y es imposible establecer cual bandera cayó primero, la partida debe continuar. En estos casos es probable que surjan discusiones entre los jugadores donde, generalmente, cada uno de ellos vio cómo caía la bandera del contrario antes que la propia; es la palabra de uno contra la del otro. Dada la situación, sugerimos apegarse a lo establecido en la norma y, luego de calmar los ánimos, si la modalidad lo permite, actualizar las planillas y continuar con el partido.

M. En principio el único autorizado para detener los relojes es el árbitro del torneo. Sin embargo, un jugador puede detener los relojes para solicitar la asistencia del árbitro. En todo caso, el árbitro decide cuando se reanudará la partida.

N. En partidas blitz y rápidas (con controles de tiempo entre los 5 y 60 minutos), la intervención del árbitro en cuanto a los relojes está limitada. Los jugadores serán responsables de lo sucedido durante el desarrollo de la partida, tanto en lo referido al tablero como al reloj de ajedrez.

Anexo IV

Glosario de términos ajedrecísticos

Ajedrez: (1) Juego de mesa –de tipo intelectual- practicado por dos personas, sobre un tablero cuadriculado de 64 casillas (mitad claras y mitad oscuras), en el que se encuentran dos grupos de piezas (blancas y negras), constituyendo ejércitos con 16 piezas cada una y cuyo objetivo es el de rendir o dar “mate” al rey contrario.

(2) Es un continuo de elaboración, propuesta y resolución de problemas, de toma de decisiones y generación de pensamiento crítico y creativo en situaciones de incertidumbre.

Ajedrecista: Aquel que estudia y práctica el juego del ajedrez; entiende sus principios generales y respeta lo establecido en las Leyes y reglamentos del ajedrez.

Alfil: Una de las piezas menores del ajedrez. Se mueve solo en diagonales. Al inicio del juego, cada uno de los bandos cuenta con dos de estas unidades; uno de casillas blancas y el otro de casillas negras. Se estima su valor equivalente a tres y medio peones. Se abrevia con la letra A.

Alfil bueno: Aquel cuya movilidad está potenciada debido a que su peones más avanzados se encuentran en casillas de diferente color.

Alfil malo: Aquel cuya movilidad está reducida debido al bloqueo que ejercen sus propios peones debido a que se encuentran en casillas de su mismo color.

Amenaza: Es aquella jugada o maniobra de ataque mediante la cual se pretende obtener algún tipo de ventaja: material o posicional.

Anticlavada: Jugada o maniobra que evita o anula la acción de una clavada.

Apertura: Primera fase de la partida en la que los jugadores hacen sus primeros movimientos o planteo general, a partir del cual se desarrollará el medio juego.

Aperturas abiertas: Aquella que se deriva de una primera jugada correspondiente a los movimientos: 1. e4, e5.

Aperturas cerradas: Aquella que se deriva de una primera jugada correspondiente a movimientos diferentes a 1. e4, ...:

Ataque: Un movimiento o serie de movimientos orientados a la ganancia de material, obtención de ventajas o mate.

Ataque a la descubierta: Es aquel tipo de ataque generado por una dama, torre o alfil luego de mover una pieza propia que se encontraba en el camino de la pieza atacante y la pieza atacada.

Ataque doble: (1) Es aquel ataque que consiste en atacar a dos piezas enemigas de manera simultánea, con una sola jugada.

(2) Una acción táctica común en partidas en la cual una pieza al efectuar su movimiento, ataca simultáneamente a dos piezas del oponente o contrincante.

Cadenas de peones: Es aquella estructura de peones constituida por más de dos unidades (peones). Puede ser móvil o inmóvil y estar distribuida en línea recta, diagonal o escalonada.

Calidad: Es la diferencia de valor entre una torre y un alfil o caballo. Cuando un jugador consigue cambiar un alfil o caballo por una torre del adversario, se dice que ha ganado la calidad; en caso contrario, la ha perdido.

Cambio: Es la toma o captura recíproca de piezas de valor equivalente. Por ejemplo dama por dama, torre por torre, alfil por alfil, etc.

Campeón mundial: Título otorgado por la FIDE al mejor jugador del mundo; al campeón de todas las fases del juego y modelo que representa el mayor nivel de juego en una generación dada.

Casilla: Cada uno de los cuadros o escaques en que se divide el tablero de ajedrez. Puede ser blanca o negra (clara u oscura); su ubicación viene dada por la intersección de las líneas de una columna y una fila. Es la unidad básica, tanto estructural como funcional, del tablero.

Celada: Jugada o serie de jugadas falsas que constituyen una trampa para el contrario.

Centro: Conjunto de casillas que se encuentran en medio del tablero. Se dice generalmente del conjunto de cuatro casillas derivadas de la intersección de las grandes diagonales blanca y negra, respectivamente (d4, d5, e4 y e5).

Clavada: Es aquella situación táctica que se produce cuando una

pieza inmoviliza o “clava a su casilla” a una o varias piezas adversarias que protegen al rey.

En la clavada se observa una pieza que ataca a otra pero, esta pieza atacada no puede ser movida o no conviene mover porque si esto ocurre, resulta en un jaque o en una captura ventajosa para la pieza que ataca.

Club de Ajedrez: Es una organización que combina actividades de tipo educativas, deportivas y sociales; estas pueden incluir torneos, simultáneas, concursos, lecturas y clases por parte de expertos y maestros de ajedrez. Sus miembros asisten regularmente a jugar, aprender y compartir junto a viejos y nuevos amigos. Estas pueden incluir torneos, simultáneas, concursos, lecturas y clases por parte de expertos y maestros de ajedrez.

Columna: Cada una de las ocho líneas del tablero constituidas por un conjunto de casillas ubicadas en posición vertical Se identifica con una letra minúscula, desde la letra “a” hasta la “h”.

Combinación: Secuencia de jugadas, generalmente forzadas que en ocasiones implica un sacrificio, que conduce a una ganancia –de material o espacio- por parte de un jugador.

Contraataque: Un ataque que responde al ataque del otro jugador.

Defensa: Jugada o maniobra que se realiza como respuesta a un ataque. También se refiere al conjunto de jugadas del bando negro como réplica a la apertura de las blancas. En este sentido, la defensa puede ser simétrica o asimétrica, según reproduzca o no los movimientos del blanco.

Defensa activa: Cualesquiera de las combinaciones defensivas que generan contraataque.

Diagonal: Cada una de las líneas del tablero constituida por casillas del mismo color.

Enroque: Movimiento de seguridad del rey que implica el desplazamiento simultáneo de rey y torre. Se definen dos tipos: el corto (hacia el flanco del rey) y el largo (hacia el flanco de dama).

Estrategia: Por estrategia se entiende la “planificación de acciones que conduzcan a un objetivo”. La realización concreta de esas acciones entra en el terreno de la táctica.

Estructura de peones: Distribución de peones a través del tablero; pueden estar en cadena, en pares, doblados o aislados. Existen estructuras buenas, malas y regulares.

F.I.D.E: Siglas de la Federación Internacional de Echecs o Federación Mundial de Ajedrez. Fundado en París, Francia en julio de 1924; máximo organismo rector del ajedrez mundial y a la que están afiliadas más de 160 naciones del planeta.

Fila: Cada una de las ocho líneas del tablero constituidas por un conjunto de casillas en posición horizontal. Se identifica con un número arábigo, desde el 1 hasta el 8.

Final: Última fase de la partida caracterizada por el reducido número de figuras, la actividad de los reyes y el amplio espacio disponible.

Gambito: (1) Es un sacrificio (generalmente de un peón) que se efectúa en la apertura. Por ejemplo, el Gambito del Rey: 1.e4, e5 2. f4...

(2) Es una maniobra de apertura en la que como mínimo, un peón es ofrecido a cambio de una sólida posición, una oportunidad de ataque o una ventaja de tiempo y espacio que permite un desarrollo rápido.

Etimológicamente, el término gambito proviene del Italiano gamba (pierna) y de su verbo gambettare (zancadillear).

Si es el negro quien efectúa el sacrificio se denomina contra-gambito. Por ejemplo, el Contragambito Falkbeer: 1.e4, e5 2. f4, d4.

Jaque: Movimiento de ataque realizado por una figura sobre la casilla ocupada por el rey.

Jaque al descubierto: Un jaque hecho por una dama, torre o alfil luego de mover una pieza propia que se encontraba en el camino de la figura atacante y el rey contrario.

Jaque doble: Es una variante del jaque al descubierto donde la pieza que se mueve también da jaque.

Jaque mate: Una posición en la cual el rey de un jugador esta en jaque y el jugador no tiene jugada legal alguna. El jugador que tiene a su rey en jaque mate pierde el juego.

Jaque doble: Se le llama así cuando un jugador que además de dar jaque al rey del contrario, también ataca simultáneamente a otra pieza.

Jaque mate: Es aquella situación en la cual es imposible eludir el o los Jaques dados al rey por piezas agresoras. Es llamado comúnmente mate y con él finaliza la partida.

Jaque perpetuo: Llamado jaque continuo e llama así al que se puede dar de manera ininterrumpida sin que el adversario pueda evitarlo. E este caso la partida se declara tablas.

Jugada: (1) Movimiento de traslado de una figura de una casilla a otra. Toda jugada involucra dos casillas; la casilla o posición inicial y la casilla de llegada o posición final.

(2) Cada movimiento alterno efectuado por los dos contendientes en una partida de Ajedrez.

Leyes del Ajedrez: Conjunto de artículos y normas que legislan el juego sobre el tablero. El texto en inglés es la versión auténtica de Las Leyes del Ajedrez y las actuales fueron aprobadas en el 75º Congreso de FIDE en Calviá, Mallorca - España (2004) y tendrán vigencia entre el 01.07.2005 y 30.06.2009.

Medio juego: Fase intermedia de la partida en la que se desarrollan las acciones de ataque y defensa en función de lo planteado en la Apertura.

Modelos de mate: Llamados también mates elementales, son posiciones muy simplificadas en las que se presentan situaciones de jaque mate con una o dos piezas que son apoyadas por el rey atacante en contra de un rey solo.

Notación: Es la manera en que se registra la partida en la planilla de ajedrez. El sistema oficial FIDE es el algebraico; creado por Stamma y en el que las piezas se designan con su inicial en mayúscula y su ubicación sobre el tablero a partir del nombre de cada una de las casillas. En este sistema el peón recibe el nombre de la casilla sobre la cual se encuentra.

Oposición: Oposición. Término utilizado en el final de partida. Cuando los dos reyes están enfrentados, separados por una casilla, se dice que están en oposición.

Peón: Figura del juego de ajedrez con valor asignado igual a uno. Cada bando tiene, en su primera línea un total de ocho. El peón puede ser promocionado a dama, torre, alfil o caballo. Según el campeón francés Philidor, el peón es "el alma del ajedrez".

Peón aislado: Es aquel peón que no tiene peones de su mismo color en las columnas adyacentes. Puede

convertirse en una debilidad, pues la defensa natural de un peón es otro peón.

Peón al paso: Movimiento de captura que se efectúa como respuesta al avance de un peón contrario cuando un peón que ataca una casilla es cruzada por el peón oponente al avanzar este dos pasos. Para que ello ocurra el peón atacante deberá estar en su 5ta fila y el defensor moviéndose de su 2da hasta la 4ta fila.

Peón doblado: Par de peones del mismo color en la misma columna.

Peón pasado: Es aquel peón al que no se le opone ningún peón del bando contrario en su camino a la promoción. Es decir, en las filas que le separan de la casilla de promoción no existe ningún peón contrario ni en su columna ni en las adyacentes.

Pieza: Cada una de las figuras del ajedrez: rey, dama, torre, alfil y caballo. Cada bando tiene a su disposición ocho piezas que se encuentran ubicadas originalmente detrás de sus peones. Se clasifican en pesadas: R, D y T y livianas: A y C.

Piezas mayores: Se llama así a la dama y las torres.

Piezas menores: Se llama así a los alfiles y los caballos.

Promoción: Jugada de peón en 8va fila en la cual hay una transformación hacia rangos superiores de dama, torre, alfil o caballo. Llamada también coronación.

Regla del cuadrado: Es aquella que nos permite saber si un rey defensor puede evitar la promoción de un peón dado. Esto es; si el rey defensor se encuentra dentro del cuadrado imaginario del peón ó, tocándole jugar puede ingresar al mismo, entonces el peón puede ser detenido.

Rey ahogado: Situación de tablas que ocurre cuando un jugador sin tener una movida legal disponible por carencia de piezas, tenerlas inmovilizadas o bloqueadas, o que su próxima movida le obligue a poner su Rey en Jaque.

Sacrificio: Entrega de una pieza, esperando conseguir alguna ventaja a cambio.

Táctica: Es, junto con la estrategia, una de las dos áreas fundamentales del ajedrez. Se puede definir como la "realización plasmada en jugadas concretas de una cierta estrategia".

Tablas: Sinónimo de empate donde el punto es compartido. Las tablas se pueden producir por las

siguientes razones: 1) Cuando solo quedan en el tablero los dos Reyes; 2) Cuando aunque uno de los jugadores tenga ventajas no son suficiente para formar el mate; 3) En posición de igualdad total; 4) Cuando cada jugador ha efectuado 50 movidas sin jugar ningún peón ni efectuar captura alguna de piezas, al menos que se pueda demostrar que para dar mate se requieren más de 50 jugadas; 5) Cuando se repite la misma jugada o la misma posición tres veces, y uno de los jugadores reclama las tablas; 6) Cuando de común acuerdo los oponentes lo deciden.

Triangulación: Es una maniobra ejecutada por el rey, generalmente en finales de partida con el único objeto de ganar la oposición. Esto quiere decir que uno de los reyes está forzado a ir y venir entre dos casillas, mientras que el rey contrario tiene u espacio mayor: tres casillas (el "triángulo"), para moverse.

Variante: (1) Cada una de la secuencias de jugadas ordenadas, analizadas y generalmente aceptadas por la teoría a partir de una posición inicial. (2) Es una estrategia de apertura que es una subdivisión de otra.

Ventaja: La acumulación de material o posición lograda a través de una partida. Al principio de una partida, la ventaja es inexistente.

Ventaja material: La acumulación de material alcanzada a lo largo de la partida. Esto se traduce en poseer calidad o mayor cantidad de piezas y/o peones que el contrario.

Ventaja posicional: La adquisición de una mejor posición alcanzada a lo largo de la partida. Esto se traduce en poseer piezas armonizadas en una mejor, controlar mayor cantidad de casillas y/o contar con tiempos de ventaja.

Zugzwang: (1) Es aquella posición especial que, generalmente se da en el final de partida, cuando uno de los bandos carece de jugada útil, debido a que cualquier movimiento que realice empeora su situación hasta llegar a perder la partida.

(2) Es aquella situación en la que, teniendo el turno un jugador, cualquier movimiento que este haga pierde. En este caso, se dice que el jugador está en zugzwang. Esta situación cambiaría tocándole jugar al rival.



Bibliografía consultada

Blanco, U. (2006) **El Castillo del Príncipe.** 1ra. Edic. Caracas. Instituto Nacional de Deportes. Caracas, D.C.

(2005) **Ajedrez Básico.** 1ra Edic. Caracas. Instituto Nacional de Deportes. Caracas, D.C.

(2004) **José Raúl Ajedrecista.** 3ra. Edic. Caracas: Caracas: Instituto Nacional de Deportes, Caracas, D.C.

(2004) **Sistema Instruccional de Ajedrez.** 2da. Edic. Caracas: Instituto Nacional de Deportes, Caracas, D.C.

FIDE (2009) Handbook FIDE, Leyes del Ajedrez FIDE.

Anexo VI

EL AUTOR

Uvencio José Blanco Hernández

(Caracas - Venezuela; 15.06.1955)

Títulos: Doctor en Ciencias de la Actividad Física en la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y Deportes "Manuel Fajardo" de la Habana – Cuba (2010). Profesor en Biología y Ciencia General del Instituto Pedagógico de Caracas (Caracas, 1981). Docente de Ajedrez en la Edarays (México, 1989). Instructor de Ajedrez Escolar FIDE (Moldavia, 1997). Arbitro Internacional FIDE (Elista, 1998). Organizador de Ajedrez FIDE (Estambul, 2000). Posgrado en Tecnología Educativa; Universidad Pedagógica Experimental Libertador (1992). Posgrado en Ciencias Pedagógicas; Universidad Santa María (2002). .

Participaciones internacionales: 1ra. Conferencia Mundial contra el Dopaje en el Deporte (Dinamarca, 2003), Asambleas Generales de la Confederación Americana del Deporte (CADE, 2004-2006), Asamblea Anual del Consejo Ibero-americano del Deporte (Puerto Rico, 2004 y Montevideo, 2005), Coordinador de la Comisión de Educación del Consejo Americano del Deporte (2005-2007).

Cargos desempeñados en el sector público: Director General del Instituto Nacional de Deportes (2003-2006), Miembro de la Comisión Presidencial para la creación de la Universidad Iberoamericana del Deporte (2004-2006), Coordinador Nacional de la Misión Ajedrez (2004-2010), Coordinador de Juegos de la Mente IND (2006-2010), Miembro de la Agencia Antidopaje de Venezuela (2008-2011) y Editor-jefe de la revista científica "Deporte S. XXI" del Ministerio del Poder Popular para el Deporte de la República Bolivariana de Venezuela (2011).

Cargos ejercidos en el Ajedrez: Presidente de la Federación Venezolana de Ajedrez (1991-2013), Presidente de la Fundación Centro Nacional para el Talento Ajedrecístico (2004-2012), Secretario del Comité de Ajedrez para las Escuelas FIDE (1992-2002), Vicepresidente del Comité de Ajedrez para las Escuelas FIDE (2002-2006), Presidente del Comité de Ajedrez para las Escuelas de América (2006—2010-2014), Presidente de la Comisión Mundial de Ajedrez para las Escuelas FIDE (2006-2010), Miembro del Consejo Ejecutivo de la Federación Internacional de Ajedrez FIDE (2002-2006-2010-2014), Vice presidente de la Federación Iberoamericana de Ajedrez (2004–2010-2014). Delegado ante los Congresos (FIDE) y de la Confederación de Ajedrez de América (1992 - 2012), Jefe de delegación y/o capitán del Seleccionado Nacional en las Olimpiadas de Ajedrez de: Manila (1992), Moscú (1994), Yereván (1996), Elista (1998), Estambul (2000), Bled (2002), Mayorca (2004), Torino (2006), Dresden (2008), Khanty Mansyik (2010) y Estambul (2012), Árbitro en las Olimpiadas de Ajedrez FIDE: 1996, 2000, 2004, 2006, 2008, 2010 y 2012. Organizador y conferencista en seminarios y congresos nacionales e internacionales sobre el tema del ajedrez escolar, el arbitraje y la organización ajedrecística en: Alemania, Argentina, Aruba, Brasil, Colombia, Cuba, Curazao, Ecuador, El Salvador, España, Estados Unidos, Grecia, Guatemala, Italia, México, Perú, Portugal, Puerto Rico, Rusia y Venezuela. Editor-jefe de la Página Web de la Comisión Mundial de Ajedrez para las Escuelas FIDE: www.ajedrezenlas escuelas.com.

Publicaciones: "Sistema Instruccional de ajedrez" (1996), "José Raúl Ajedrecista" (1997), "¿Por qué el ajedrez en las escuelas? (1998), "Arbitraje del ajedrez para docentes" (1999), "Ajedrez para docentes emergentes" (2004), "Juego limpio contra el dopaje en el deporte" (2004), "Preajedrez" (2004), "Piedra de toque" (2004), "Ajedrez básico" (2005), "El castillo del príncipe" (2006), "Fundamentos de ajedrez" (2007) y "Diccionario de Ajedrez Escolar" (2008).

Publicaciones en otros idiomas: varios de sus libros han sido traducidos al inglés, búlgaro y portugués; editados y distribuidos mundialmente por la FIDE; entre ellos destacan: "Chess teaching system" (2000), "Why teach chess in schools?" (2001),"Teachers as arbiters in schools chess" (2002) y Por que xadrez nas escolas? (2008).

Fundamentos del ajedrez
se editó en febrero de 2018,
en los talleres del Fondo Editorial Ipasme
en Caracas, República Bolivariana de Venezuela

La colección ALFONSO "CHICO" CARRASQUEL (1928-2005) rinde homenaje a nuestro afamado pelotero, leyenda del beisbol venezolano y continental. Fue el pelotero más popular y querido por la fanaticada venezolana, el primer gran campo corto criollo que brilló en las mayores y el primer latinoamericano que participó en un Juego de las Estrellas en las Grandes Ligas. Con sus grandes actuaciones le allanó el camino a generaciones posteriores como Luis Aparicio, David Concepción, Oswaldo Guillen y Omar Vizquel, quienes siguieron sus pasos. El "Chico" también fue el primero en conectar un cuadrangular en la historia de la liga venezolana de Beisbol Profesional. Por eso, bajo su egregio nombre, reunimos las obras dedicadas a la formación de la nueva generación de deportistas, a proyectar las normas y logros de la práctica deportiva y a preservar la memoria de quienes han enorgullecido nuestro gentilicio en el exigente mundo del deporte.



Fondo Editorial Ipasme
